



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - RD 091481

**DESAIN INTERIOR 'C₂O LIBRARY.CINEMATHEQUE.CAFE'
SURABAYA SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN HIBURAN
DENGAN KONSEP POST MODERN**

**EKA SUSANTI
3409 100 062**

**Dosen Pembimbing
Ir.Budiono, MSn.
19590604 199002 1 001**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2014**



INTERIOR DESIGN FINAL PROJECT - RD 091481

**INTERIOR DESIGN OF 'C₂O LIBRARY.CINEMATHEQUE.CAFE'
OF SURABAYA AS PLACE OF EDUCATION AND
ENTERTAINMENT WITH POST MODERN CONCEPT**

EKA SUSANTI
3409 100 062

Academic Advisor
Ir.Budiono, MSn.
19590604 199002 1 001

INTERIOR DESIGN STUDY PROGRAM
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2014

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN INTERIOR 'C₂O LIBRARY.CINEMATHEQUE.CAFE' SURABAYA

SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN HIBURAN

DENGAN KONSEP POST MODERN

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Kelulusan Tugas Akhir Desain Interior

Pada

Program Studi S – 1 Desain Interior

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Oleh ;

EKA SUSANTI

NRP 3409 100 062

Surabaya, 05 Februari 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing Tugas Akhir Desain



Ir. Budiono, MSn.

NIP. 19590604 199002 1 001

**DESAIN INTERIOR ‘C₂O LIBRARY.CINEMATHEQUE.CAFE’
SURABAYA SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN HIBURAN
DENGAN KONSEP POST MODERN**

Nama	: Eka Susanti
NRP	: 3409100062
Jurusan	: Desain Interior
Dosen Pembimbing	: Ir. Budiono, MSn.

ABSTRAKSI

Di jaman modern seperti sekarang ini terjadi fenomena persaingan antar individu di masyarakat agar tidak tertinggal dengan perkembangan arus globalisasi sangat pesat. masyarakat dituntut untuk memiliki skill dan pengetahuan yang luas. Kebutuhan akan pendidikan menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat. Untuk memperoleh pendidikan tidak hanya didapat secara formal seperti disekolah tetapi juga dapat diperoleh secara tidak formal seperti membaca di perpustakaan. Namun sayangnya kesadaran masyarakat tentang minat baca dirasa masih sangat kurang. Dibutuhkan suatu perpustakaan dengan konsep yang menarik sehingga minat baca masyarakat dapat meningkat kembali.

C₂O Library.Cinematheque.Cafe adalah salah satu ruang publik yang menawarkan edukasi sekaligus hiburan yang dikemas secara berbeda. Faktor kenyamanan dan fasilitas yang baik harus benar-benar diperhatikan sehingga dapat mempengaruhi psikologi pengguna perpustakaan agar minat bacanya meningkat.

Metode desain yang digunakan meliputi pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Pembagian kuisioner,wawancara dan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan. Sedangkan studi pustaka, majalah, dan internet mengenai perpustakaan, Post Modern dan nuansa interiornya merupakan cara untuk mendapatkan data pendukung, standar perancangan, perkembangan desain dan referensi tentang objek yang diperlukan. Data yang sudah didapat akan diolah

menggunakan penghitungan data statistika dengan cara analisa deskriptif, analisa kesenjangan dan pertanyaan terbuka .

Hasil yang diharapkan dari desain interior ini adalah merancang desain interior 'C₂O Library.Cinematheque.Cafe' Surabaya sebagai sarana edukasi dan hiburan yang dapat meningkatkan minat baca dan kreatifitas masyarakat luas.

Kata Kunci : *Minat baca, Perpustakaan, Post Modern*

**INTERIOR DESIGN OF 'C₂O LIBRARY.CINEMATHEQUE.CAFE'
OF SURABAYA AS PLACE OF EDUCATION AND ENTERTAINMENT
WITH POST MODERN CONCEPT**

Nama	: Eka Susanti
NRP	: 3409100062
Jurusan	: Desain Interior
Dosen Pembimbing	: Ir. Budiono, MSn.

ABSTRACT

In today's modern era phenomenon of competition between individuals in the community so as not to fall behind with the rapid development of globalization. people are required to have skills and knowledge. The need for education is the primary requirement for the community. To education is not only formally obtained as schools but also can be obtained informally as read in the library. Unfortunately, public awareness of interest in reading is still very lacking. It takes a library with an interesting concept that public interest can be increased again.

C₂O Library.Cinematheque.Cafe is one public space that offers educational entertainment once packaged differently. Factors comfort and good facilities must be properly addressed so as to affect psikolgi library users in order to increase interest in reading.

Design methods used include data collection is held directly or indirectly. Distribution of questionnaires, interviews and direct observations to the field to find out what is needed. While the literature, magazines, and the internet on the library, Post Modern and feel of the interior is a way to obtain supporting data, design standards, design and development of object references required. The data that have been obtained will be processed using the counting statistics by means of descriptive analysis, gap analysis and open question.

The expected outcome of this interior design is designing the interior design 'C₂O Library.Cinematheque.Cafe' Surabaya as a means of education and entertainment that can increase reading and creativity of the community at large.

Keywords: *Interest in reading, Library, Post Modern*

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sedalam – dalamnya penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir Desain Interior ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan laporan Tugas Akhir karena tanpa dukungan dari berbagai pihak tersebut penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Dalam laporan Tugas Akhir Desain Interior ini penulis secara runtut dari latar belakang, kajian pustaka yang mendukung judul, metodologi penelitian dan konsep yang diterapkan pada Desain Interior 'C₂O Library.Cinematheque.Cafe' Surabaya Sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern. Laporan ini disusun berdasarkan literature dan survey langsung ke objek-objek yang berhubungan dengan objek desain.

Penulis Menyadari penyusunan laporan Tugas Akhir Desain Interior ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan Tugas Akhir Desain Interior ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumber pengetahuan serta bahan evaluasi untuk pelaksanaan Tugas Akhir Desain Interior kedepannya. Amin.

Surabaya, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak	iv
Abstract	vi
Kata Pengantar	vii
Ucapan Terimakasih	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar.....	xix
Daftar Tabel	xxvii
Daftar Skema	xxix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LatarBelakan	1
1.1.1. Minat Baca Masyarakat	2
1.1.2. Peran Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca.....	3
1.1.3. C ₂ O Library,Cinematheque.Cafe Sebagai Obyek Desain	4
1.1.4. Desain Interior Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca	5
1.2. Konsep Dan Judul	5
1.2.1. Konsep	5
1.2.2. Judul	6
1.2.3. Definisi Judul	6
1.3. Tujuan dan Manfaat	8
1.3.1. Tujuan.....	8
1.3.2 .Manfaat	9
1.4. Masalah	9
1.4.1. Identifikasi Masalah.....	9

1.4.2. Batasan Masalah	10
1.4.3. Rumusan Masalah	10
1.5. Lingkup Desain	11
1.6. Sistematika Penyusunan Laporan	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN EKSISTING

2.1. Kajian Tentang Perpustakaan	13
2.1.1. Pengertian Perpustakaan	13
2.1.2. Jenis Perpustakaan	14
2.1.3. Standart Perpustakaan	16
2.1.4. Kebutuhan dalam Perpustakaan	18
2.1.5. Area dalam Perpustakaan	18
2.2. Kajian Dimensi.	21
2.2.1 . Kenyamanan dalam Membaca	21
2.2.2 . Ketentuan dalam Perpustakaan	22
2.3. Kajian Tentang Koleksi Buku	23
2.3.1. Fungsi Koleksi	24
2.3.2. Jenis Koleksi	25
2.3.3. Faktor Penyebab Rusaknya Koleksi	26
2.4. Kajian Tentang Post Modern	28
2.4.1. Pengertian Post Modern	28
2.4.2. Prinsip Post Modern	29
2.4.3. Karakteristik Post Modern	29
2.4.4. Ciri-ciri Post Modern	33
2.4.5. Stylistic/ penampilan Post Modern	34
2.4.6. Ide Rancangan Post Modern	35
2.5. Kajian Gallery	36
2.5.1. Metode penyajian	36
2.5.2. Sistem Penyajian	36
2.6. Kajian Tentang Warna	37
2.6.1. Menurut Literatur	37
2.6.2. Pengaruh Cahaya Terhadap Warna	39

2.6.2.1. Warna dibawah Cahaya Alami	40
2.6.2.2. Warna dibawah Cahaya Buatan.....	40
2.7. Kajian Tentang Pencahayaan	41
2.7.1. Metode Pencahayaan dalam interior	42
2.7.2. Karakter Pencahayaan.....	42
2.7.3. Jenis Pencahayaan.....	45
2.7.4. Pencahayaan Berdasarkan fungsi.....	47
2.7.5. Pencahayaan Berdasarkan Arah Penyebaran Cahaya	48
2.7.6. Macam Lampu	50
2.7.6. Jenis Lampu Pijar.....	51
2.8. Kajian Tentang Penghawaan.....	52
2.8.1. Penghawaan Alami	53
2.8.2. Penempatan Bukaannya untuk Penghawaan Alami	54
2.8.3. Penghawaan Buatan	54
2.9. Kajian Anthopometri	56
2.9.1. Jarak Pandang	56
2.9.2. Sirkulasi Antar Rak.....	57
2.9.3. Jarak jangkauan Rak Display	57
2.9.4. Meja Administrasi dan Layanan	58
2.9.5. Area Perpustakaan	58
2.9.6. Konfigurasi Penataan Furnitur	58
2.9.7. Penataan Rak Buku	59
2.9.8. Penataan Meja Baca	60
2.10. Company Profile	61
2.10.1. Sejarah C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe	61
2.10.2. Visi & Misi	62
2.11. Corporate Image.....	63
2.12. Struktur Organisasi	63
2.13. Tugas Pokok dan Fungsi	64
2.14. Layanan C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe	66
2.15. Pengunjung C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe	68
2.16. Waktu Layanan Pengunjung	68

2.17. Koleksi C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe.....	69
2.18. Kegiatan C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe.....	71

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1. Metode Desain	75
3.2. Tahap Pengumpulan Data	76
3.2.1 . Observasi Lapangan.....	77
3.2.2 . Wawancara.....	78
3.2.3 . Pembagian Kuisisioner	78
3.2.4 . Studi Literatur	80
3.3 . Tahap Analisa	80
3.3.1 . Analisa Warna.....	81
3.3.2 . Analisa Bentuk Interior	81
3.3.3 Analisa Elemen Hias	81
3.3.4 . Analisa Pencahayaan.....	81
3.3.5 . Analisa Penghawaan	81
3.3.6 . Analisa Material	82
3.3.7 . Analisa Utilitas.....	82
3.3.8 . Analisa Furnitur	82
3.3.9 . Analisa Kebutuhan Ruang.....	82
3.3.10. Analisa Hubungan Antar Ruang	82
3.3.11. Analisa Sirkulasi	82
3.3.12. Analisa Ruangan	83
3.4 . Diagram Alur Metode riset	83
3.4.1 . Diagram Alur Pendahuluan.....	84
3.4.2 . Diagram Metode Pencarian Data	85

BAB IV ANALISA DATA

4.1. Data.....	87
4.2. Observasi Lapangan	87
4.3. Analisa Eksisting	87
4.3.1. Denah Eksisting	88

4.3.2. Analisa Sirkulasi dan Organisasi Ruang	88
4.3.3. Area dan Aktifitas	91
4.3.4. Aktifitas Umum	91
4.3.5. Aktifitas Khusus.....	92
4.3.6. Analisa Hubungan Ruang	93
4.3.7. Analisa Interior Eksisting.....	94
4.4. Analisa Pembandingan	97
4.4.1. Hjoerring Library Denmark	97
4.4.2. Analisa Interior Hjoerring Library Denmark	98
4.4.3. Analisa Studi Pembandingan	102
4.5. Kuisisioner	104
4.5.1. Penghitungan kuisisioner	104
4.5.2. Hasil Penghitungan kuisisioner.....	105
4.5.2.1. Analisa Deskriptif	105
4.5.2.2. Interpretasi Hasil Penghitungan Analisa Deskriptif.....	108
4.5.2.3. Analisa Kesenjangan.....	109
4.5.2.4 Interpretasi Hasil Penghitungan Analisa Kesenjanga	113
4.5.2.5. Pertanyaan Terbuka.....	114
4.5.2.6. Interpretasi Hasil Penghitungan Pertanyaan Terbuka.....	117
4.6. Wawancara	118
4.6.1. Wawancara dengan Pemilik.....	118
4.6.2. Wawancara dengan Staff	120
4.6.3. Wawancara dengan Pengunjung	122

BAB V KONSEP DESAIN

5.1. Konsep Desain	125
5.2. Konsep Makro.....	126
5.3. Konsep Mikro	127
5.3.1. Konsep Ruangan.....	128

5.3.1.1. Zoning Area	128
5.3.1.2. Program Ruang	128
5.3.1.3. Hubungan Ruang	129
5.3.1.4. Posisi Ruang.....	130
5.3.2. Konsep Bentuk.....	131
5.3.2.1. Konsep Bentuk Dinding	132
5.3.2.2. Konsep Bentuk Lantai	133
5.3.2.3. Konsep Bentuk Plafon.....	134
5.3.2.4. Konsep Bentuk Furnitur	135
5.3.2.1. Konsep Bentuk Elemen Estetis	135
5.3.3. Konsep Warna	136
5.3.3.1. Konsep Warna Dinding	138
5.3.3.2. Konsep Warna Lantai	138
5.3.3.3. Konsep Warna Plafon.....	139
5.3.3.4. Konsep Warna Furnitur	139
5.3.3.1. Konsep Warna Elemen Estetis	140
5.3.4. Konsep Material	141
5.3.4.1. Konsep Material Dinding	142
5.3.4.2. Konsep Material Lantai	142
5.3.4.3. Konsep Material Plafon.....	144
5.3.4.4. Konsep Material Furnitur	145
5.3.4.1. Konsep Material Elemen Estetis	145
5.3.5. Konsep Pencahayaan.....	146
5.3.6. Konsep Penghawaan.....	150
5.3.7. Konsep Keamanan.....	151

BAB VI PENGEMBANGAN DESAIN

6.1. Denah Keseluruhan	154
6.1.1. Denah Eksisting.....	155
6.1.2. Alternatif Denah	156
6.1.3. Denah Terpilih.....	159
6.2. Desain Ruang Terpilih Toko Buku dan souvenir.....	160

6.2.1. Desain Akhir Ruang Toko Buku dan Suvenir.....	161
6.3. Desain Ruang Terpilih Perpustakaan dan Area Baca	164
6.3.1. Desain Akhir Ruang Perpustakaan dan Area Baca	164
6.4. Desain Ruang Terpilih Cafeteria.....	171
6.4.1. Desain Akhir Ruang Cafeteria.....	172

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan	177
7.2 Saran	178

DAFTAR PUSTAKA	179
-----------------------------	-----

BIODATA PENULIS

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuisioner

Lampiran 2 : RAB

Lampiran 3 : Gambar Teknik

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengaruh cahaya terhadap warna	39
Tabel 2.2 Macam lampu.....	50
Tabel 2.3 Macam lampu flourecent	52
Tabel 2.4 Spesifikasi kebutuhan AC.....	55
Tabel 2.5 Tugas dan Fungsi Pokok.....	64
Tabel 2.6 Waktu dan layanan Pengunjung.....	68
Tabel 2.7 Daftar koleksi buku C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe	69
Tabel 4.1 Pembagian area dan aktifitas.....	91
Tabel 4.2 Aktifitas umum	92
Tabel 4.3 Aktifitas khusus	92
Tabel 5.1 Aktifitas umum	128
Tabel 5.2 Aktifitas khusus pengelola perpustakaan.....	129
Tabel 5.3 Aktifitas khusus staff	129
Tabel 6.1 Weighted Methode.....	159

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anthopometri meja penerima tamu.....	19
Gambar 2.2 Anthopometri rak koleksi buku.....	19
Gambar 2.3 Membaca di kursi.....	21
Gambar 2.4 Membbaca dengan duduk bersilah.....	21
Gambar 2.5 Menbaca dengan duduk bersandar	22
Gambar 2.6 Membaca dengan rebahan.....	22
Gambar 2.7 Luasan kebutuhan tempat pada perpustakaan	23
Gambar 2.8 Arsitektur <i>Historicism</i>	30
Gambar 2.9 Arsitektur <i>Straight Revivalism</i>	31
Gambar 2.10Arsitektur <i>Neo-vernaculer</i>	31
Gambar 2.11 Arsitektur <i>Contekstualism</i>	32
Gambar 2.12 Aritektur <i>Metaphor&Metaphisical</i>	33
Gambar 2.13Aritektur <i>Pos Modern Sapace</i>	33
Gambar 2.14Skema Warna	37
Gambar 2.15 Arah persebaran cahaya	46
Gambar 2.16 Pengaplikasian general light	47
Gambar 2.17 Pengaplikasian accent light.....	48
Gambar 2.18 Down light.....	48
Gambar 2.19 Up light	49
Gambar 2.20 Side light	49

Gambar 2.21 Front light.....	49
Gambar 2.22 back light.....	49
Gambar 2.23 AC Split.....	55
Gambar 2.24 Jarak pandang.....	56
Gambar 2.25 Sirkulasi antar rak	57
Gambar 2.26 Jarak jangkauan rak display	57
Gambar 2.27 Anthopometri meja administrasi dan layanan.....	58
Gambar 2.28 Ergonomi rak buku.....	59
Gambar 2.29 Jarak penataan meja	60
Gambar 2.30 Peta Lokasi	61
Gambar 2.31 Logo	63
Gambar 2.32 Koleksi buku	67
Gambar 2.33 Sinematek.....	67
Gambar 2.34 Poster kegiatan diskusi.....	71
Gambar 2.35 kegiatan sinematek.....	71
Gambar 2.36 Kegiatan klap baca	72
Gambar 2.37 Pameran.....	72
Gambar 2.38 Kegiatan workshop.....	73
Gambar4.1 Denah eksisting	88
Gambar 4.2 Organisasi ruang dan sirkulasi pengunjung	89
Gambar 4.3 Organisasi ruang dan sirkulasi staff	90
Gambar 4.4 Diagram matrix	93

Gambar 4.5 Diagram bubble.....	93
Gambar 4.6 Keadaan cafetaria	94
Gambar 4.7 Keadaan administrasi dan layanan	94
Gambar 4.8 Keadaan Area penjualan souvenir dan buku	95
Gambar 4.9 Keadaan Area display buku	95
Gambar 4.10 Keadaan Area baca.....	96
Gambar 4.11 Keadaan Area pemutaran film	96
Gambar 4.12 Layout keseluruhan hjoerring library	97
Gambar 4.13 Entrance hjoerring library	98
Gambar 4.14 Ruang audiovisual hjoerring library.....	99
Gambar 4.15 Ruang baca anak hjoerring library	99
Gambar 4.16 Ruang Display buku hjoerring library.....	100
Gambar 4.17Ruang baca hjoerring library.....	101
Gambar 4.18Salah satu sudut ruang baca hjoerring library	101
Gambar 4.19Salah satu sudut ruang baca hjoerring library	102
Gambar 4.20 Pie chart usia	105
Gambar 4.21 Bar chart pendidikan terakhir.....	105
Gambar 4.22 Bar chart pekerjaan	106
Gambar 4.23 Pie chart frekuensi kunjungan.....	106
Gambar 4.24 Bar chart kegiatan	107
Gambar 4.25 Diagram kartesius dimensi reliability	108
Gambar 4.26 Diagram kartesius dimensi responsifnes	109

Gambar 4.27 Diagram kartesius dimensi Assurance	110
Gambar 4.28 Diagram kartesius dimensi empathy	111
Gambar 4.29 Diagram kartesius dimensi tangibles	112
Gambar 4.30 Bar chart fasilitas yang perlu ditambahkan.....	113
Gambar 4.31 Bar chart fasilitas hiburan yang perlu ditambahkan.....	114
Gambar 4.32 Bar chart kemudahan yang diminati	115
Gambar 4.33 Bar chart cara baca yang diminati.....	115
Gambar 4.34 Bar chart suasana yang perlu diterapkan.....	116
Gambar 4.35 Bar chart suasana yang perlu diterapkan.....	117
Gambar 5.1 Pembagian zoning area lantai 1 dan 2.....	128
Gambar 5.2 Matrix hubungan ruang lantai 1	129
Gambar 5.3 Matrix hubungan ruang lantai 2	130
Gambar 5.4 Interaction net lantai 1	130
Gambar 5.5 Interaction net lantai 1	131
Gambar 5.6 Pengaplikasian pola garis lengkung dan kurva pada dinding	133
Gambar 5.7 Degradasi bentukan dan perulangan pada konsep bentukan plafon	134
Gambar 5.8 Konsep bentukan pada furniture	135
Gambar 5.9 Konsep bentukan pada elemen estetis.....	136
Gambar 5.10 Warna dengan efek aktif	136
Gambar 5.11 Warna dengan efek relaksasi.....	137
Gambar 5.12 Warna pemantul cahaya	137

Gambar 5.13 Warna identitas	137
Gambar 5.14 Warna tema	138
Gambar 5.15 Contoh konsep warna dinding.....	138
Gambar 5.16 Contoh konsep warna lantai	139
Gambar 5.17 Contoh konsep warna plafon.....	139
Gambar 5.18 Contoh konsep warna furniture.....	140
Gambar 5.19 Contoh konsep warna elemen estetis	140
Gambar 5.20 Pengaplikasian material kaca tempered sebagai dinding massif....	141
Gambar 5.21 Insulasi akustik pada dinding ruang audio visual	142
Gambar 5.22 Homogenoustile sebagai finishing lantai	142
Gambar 5.23 Material parquet dapat memberi kesan hangat pada ruangan	143
Gambar 5.24 Material karpet tile sebagai pembentuk kenyamanan	143
Gambar 5.25 Material karpet tile sebagai pemisah ruang semu	143
Gambar 5.26 Material lacobel glass sebagai aksentuasi pada lantai.....	144
Gambar 5.27 Material foam insulasi polyuretan pada plafon	144
Gambar 5.28 Suspended ceiling pada perpustakaan.....	145
Gambar 5.29 Konsep material pada furniture	145
Gambar 5.30 Konsep material pada elemen estetis	146
Gambar 5.31 Proporsi konsep pencahayaan <i>direct-indirect</i>	146
Gambar 5.32 Bukaian sebagai sumber cahaya alami.....	147
Gambar 5.33 Aplikasi tasklight sebagai pencahayaan buatan utama	148
Gambar 5.34 Aplikasi spotlight dalam ruangan	148

Gambar 5.35 Aplikasi strip lapm pada area toko buku dan souvenir	149
Gambar 5.36 Aplikasi hanging lamp pada interior ruangan	150
Gambar 5.37 Perangkat pengamanan perpustakaan	151
Gambar 6.1 Eksisting	155
Gambar 6.2 Lantai 1 dan 2 Alternatif layout 1	156
Gambar 6.3 Lantai 1 Alternatif layout 2	157
Gambar 6.4 Lantai 1 Alternatif layout 3	158
Gambar 6.5 Denah terpilih toko buku dan souvenir	160
Gambar 6.6 Perspektif 3D toko buku dan souvenir (view area kasir & display buku)	161
Gambar 6.7 Perspektif 3D toko buku dan souvenir (view area kasir)	162
Gambar 6.8 Perspektif 3D toko buku dan souvenir (view area display buku)	163
Gambar 6.9 Denah terpilih perpustakaan dan ruang baca	164
Gambar 6.10 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (view e-kios & area baca anak)	165
Gambar 6.11 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca anak)	166
Gambar 6.12 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area koleksi buku)	167
Gambar 6.13 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area koleksi buku)	167

Gambar 6.14 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca	
(area baca lesehan).....	168
Gambar 6.15 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca	
(area baca bersama).....	169
Gambar 6.16 Denah terpilih cafeteria	171
Gambar 6.17 Perspektif 3D cafeteria (view area entrance & area servis)	172
Gambar 6.18 Perspektif 3D cafeteria (view area makan)	173
Gambar 6.19 Perspektif 3D cafeteria (view area makan)	174

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

DAFTAR SKEMA

Skema 3.1 Diagram Alur Metodei Riset.....	83
Skema 3.2 Diagram Alur Pendahuluan.....	84
Skema 3.3 Diagram Metode Pencarian Data	85
Skema 5.1 Diagram Konsep Desain	125
Skema 5.2 Diagram Konsep bentukan.....	132
Skema 6.1Konsep alur sirkulasi pengunjung di C ₂ O Library.Cinematheque.Cafe.....	153

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini arus perubahan terjadi begitu sangat cepat, hal ini diikuti oleh perkembangan teknologi, tren dan budaya. Perubahan tersebut sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat terutama masyarakat modern.

Ditinjau dari segi ekonomi, pengaruh arus globalisasi membuat kebutuhan akan SDM yang berkualitas dan peningkatan taraf hidup masyarakat semakin tinggi, menyebabkan terjadinya peningkatan kebutuhan akan pendidikan yang sesuai dengan keadaan ekonomi saat ini. Dari segi sosial, dimasa saat ini setiap orang dituntut untuk mampu bersaing menjadi manusia yang berkualitas, oleh sebab itu dibutuhkan intelegensi. Hal tersebut dapat diperoleh dari pendidikan, sehingga nantinya menghasilkan SDM yang berkualitas dan dapat bersaing di dunia Internasional. Dari segi kultur, Perkembangan tren yang cukup dinamis mempengaruhi pola hidup masyarakat yang menyebabkan daya saing antar individu semakin tinggi, untuk memenangkan persaingan dibutuhkan bekal pendidikan dan skill yang memadai agar tidak tersingkir dari arus perubahan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan termasuk kebutuhan primer bagi masyarakat.

Antara pendidikan dan perkembangan masyarakat terdapat interaksi timbal balik dan saling mempengaruhi. Artinya, perkembangan pendidikan akan amat bergantung pada pandangan dan harapan masyarakat terhadap pendidikan. Pada akhirnya perkembangan suatu masyarakat ditentukan juga oleh tingkat pendidikannya. Oleh karenanya, masyarakat modern pada satu segi memandang "pendidikan sebagai variabel modernisasi.

Dalam konteks ini pendidikan dianggap sebagai prasyarat dan kondisi yang mutlak bagi masyarakat untuk menjalankan program dan mencapai tujuan-tujuan modernisasi atau pembangunan." Dengan demikian, pendidikan dalam

benak masyarakat modern adalah agent of change (agen perubahan) bagi masyarakat.

Maju tidaknya pembangunan masyarakat tergantung pada kemampuan pendidikan memenuhi kebutuhan yang diperlukan masyarakat. Tanpa pendidikan yang memadai, akan sulit bagi masyarakat manapun untuk mencapai kemajuan. Karena itu banyak ahli pendidikan yang berpandangan bahwa pendidikan merupakan kunci yang membuka pintu ke arah modernisasi.

Ada banyak cara untuk memperoleh pendidikan yang baik. Saat ini pendidikan tidak hanya diperoleh dari kegiatan formal seperti belajar di sekolah, pendidikan juga dapat diperoleh dari kegiatan informal misalnya saja membaca buku - buku literatur dan pengetahuan di perpustakaan.

1.1.1 Minat Baca Masyarakat

Di era globalisasi, pendidikan merupakan kebutuhan primer. Salah satu cara memperoleh pendidikan yaitu dengan membaca. Namun realita yang ada pada saat ini adalah masih rendahnya minat baca masyarakat. Padahal peran bacaan sangatlah penting untuk proses kemajuan masyarakat.

Hasil survey lembaga *underbouw* Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB), UNESCO (*United Nation Education Society and Cultural Organization*), menemukan fakta : minat baca masyarakat Indonesia betul-betul rendah, bahkan paling rendah di Asia. Masyarakat Indonesia perlu bersegera membenahi minat bacanya yang rendah, menerapkan *benchmarking* dengan negara-negara maju yang masyarakatnya sudah menganggap bacaan sebagai kebutuhan primer. *Misalkan*, masyarakat Jepang yang memiliki semboyan "sebaik – baik teman duduk adalah buku", dan kita semua tahu bagaimana pesatnya kemajuan Jepang karena budaya membaca masyarakatnya begitu tinggi¹.

Dalam sebuah penelitian, membaca adalah sarana yang paling efektif untuk meningkatkan kecerdasan manusia. Kalau kondisi seperti ini kita biarkan begitu saja, lamban laun kita akan kehilangan satu generasi yang produktif

¹<http://rumahpintar79.blogspot.com>

dikarenakan malas membaca. Upaya – upaya harus segera kita lakukan untuk menumbuhkan minat baca di kalangan remaja, baik itu dilakukan dalam skala Individu maupun dalam skala Kolektif².

Kesadaran akan pentingnya budaya membaca saat ini mulai mendapatkan perhatian serius dari masyarakat dan pemerintah. Ini dibuktikan dengan banyak bermunculan lembaga – lembaga yang secara masif melakukan kampanye membaca, misalkan, komunitas cinta baca, rumah dunia dan lain sebagainya, bahkan kini sudah bermunculan perpustakaan umum yang segmentasinya khusus kalangan remaja dengan pengemasan bahasa yang tepat dengan remaja. Kesadaran ini harus senantiasa kita semarakkan supaya menjadi kesadaran kolektif, sehingga upaya pencapaian menuju masyarakat yang cerdas akan cepat terlaksana.

1.1.2 Peran Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat baca

Misi utama perpustakaan adalah menyediakan layanan pendayagunaan koleksi bagi pengguna. Terlaksananya misi itu sangat tergantung pada kondisi minat dan kegemaran membaca di kalangan masyarakat. Namun, minat dan kegemaran membaca dapat berkembang hanya apabila ada fasilitas berupa tersedianya bahan bacaan yang cukup dan menarik. Hadirnya perpustakaan ditengah lingkungan kehidupan masyarakat sebenarnya menuntun warga negara untuk memulai membangun kemampuan membaca (*readingability*), dan selanjutnya membina kegemaran atau kebiasaan membaca (*reading habit*) dalam rangka menciptakan masyarakat membaca (*reading society*) serta masyarakat belajar (*learning society*)³.

Upaya peningkatan mutu sumber daya manusia dalam era globalisasi sangat erat kaitannya dengan upaya menumbuhkan kegemaran membaca yang diharapkan dapat mewujudkan suatu masyarakat yang gemar belajar (*learning society*). Apabila kegemaran membaca masyarakat telah tumbuh dan terbentuk, maka kebutuhan akan buku menjadi meningkat pula, dan perpustakaan akan berfungsi sebagai wahana pencerdasan kehidupan bangsa.

²<http://rumahpintar79.blogspot.com>

³Jurnal pustakawan indonesia volume 6 no.1, 2010

1.1.3 C₂O Library.Cinematheque.Cafe Sebagai Objek Desain

Perpustakaan yang baik adalah perpustakaan yang tidak hanya memberikan nilai edukasi tapi juga memberi nilai hiburan pada masyarakat. Perpustakaan yang berkesan kaku dan formal akan membuat masyarakat enggan datang untuk membaca. Lain halnya apabila sebuah perpustakaan dibuat dengan konsep edutainment yang difokuskan untuk peningkatan minat baca dan pengembangan kreatifitas seperti halnya salah satu perpustakaan umum yang berada di Surabaya, yaitu C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

Didirikan di pertengahan tahun 2008, C₂O adalah ruang publik yang menyediakan berbagai referensi buku (fiksi & non-fiksi) dan audio-visual pilihan dan bermutu. Saat ini koleksi C₂O Library mencakup buku-buku dalam bahasa Inggris dan Indonesia dengan tema utama sastra, sejarah, ilmu sosial, seni, disain, dan film, beragam komik dan novel grafis, dan lebih dari 900 film penting / langka dalam sejarah sinema beserta literturnya. Selain buku, banyak kegiatan - kegiatan penunjang seperti pemutaran film, bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, serta kegiatan media interaktif lainnya⁴.

Dari pengamatan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa C₂O Library. Cinematheque.Cafe merupakan tempat yang tepat untuk mencari pengetahuan secara tidak formal, namun dalam objek desain ini masih ditemukan beberapa permasalahan yang cukup berpengaruh pada aktivitas pengguna. Diantaranya permasalahan pembentukan suasana terhadap pengaruh kenyamanan membaca dan kurang tersedianya fasilitas yang mendukung acara dan aktivitas di perpustakaan sehingga potensi-potensi yang ada di C₂O Library. Cinematheque. Cafe kurang terolah dengan baik. Permasalahan ini perlu dicari solusinya. Strategi pemecahan solusi yang paling optimal adalah dengan pengolahan potensi objek desain dengan optimal.

⁴<http://c2o-library.net/>

1.1.4 Desain Interior Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca

Diketahui bahwa C₂O Library.Cinematheque.Cafe adalah ruang publik yang menyediakan berbagai referensi buku (fiksi & non-fiksi) dan audio-visual pilihan dan bermutu yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan minat baca masyarakat. Seperti diuraikan sebelumnya bahwa keadaan di C₂O Library mengalami beberapa permasalahan. Dan permasalahan yang membutuhkan solusi tepat adalah permasalahan pencitraan C₂O dan pembentukan suasana ruangan yang dapat merangsang dan mempengaruhi minat baca masyarakat.

Desain interior dapat menjadi salah satu solusi untuk memaksimalkan potensi yang ada dalam C₂O Library. Desain interior dari perpustakaan akan mempengaruhi psikologi dan aktivitas pengguna secara langsung. Sehingga diharapkan dapat memberi efek dalam peningkatan minat baca di masyarakat.

1.2. Konsep dan Judul

Karakter bentukan pada C₂O Library.Cinematheque.Cafe dapat dicapai melalui beberapa pendekatan dengan fungsi ruang, bangunan, dan kondisi lingkungan di sekitarnya. Menampilkan bentuk dan estetika ruang lebih berperan untuk kemudahan dalam memberi kesan dan daya tarik, namun tetap memperhatikan fungsi ruang dan struktur yang ada. Serta memperhatikan penyelarasan ruang dengan berbagai kegiatan-kegiatan rutin yang menarik di C₂O Library.Cinematheque.Cafe sehingga dapat menjadi nilai tambah pada perpustakaan ini.

1.2.1. Konsep

Desain interior C₂O Library.Cinematheque.Cafe dengan penyesuaian kondisi lingkungan, fasilitas dan ruang dengan konsep Post Modern.

Memunculkan konsep Post Modern pada perpustakaan dengan menghadirkan suasana dan kondisi lingkungan yang nyaman dengan bentukan-bentukan Post Modern yang disesuaikan dengan karakter pengunjung yang memiliki kreatifitas tinggi dan rasa ingin tahu terhadap pengetahuan yang tidak

terbatas. Hal ini berkaitan dengan citra C₂O Library yaitu sebuah ruang publik dimana kesan formal dari perpustakaan dihilangkan untuk memberikan kenyamanan dalam memperkaya pengetahuan dan mengembangkan kreatifitas.

1.2.2. Judul

Desain Interior ‘C₂O Library.Cinematheque.Cafe’ Surabaya Sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern.

1.2.3. Definisi Judul

- Desain Interior :

Karya arsitek atau desainer yang khusus menyangkut bagian dalam suatu bangunan, bentuk – bentuknya sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur – unsur geografi setempat dan kebiasaan – kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya kontemporer.

(*J. Pamudji Sutandar, Desain Interior*)

- C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Didirikan di pertengahan 2008, C₂O adalah ruang publik yang menyediakan berbagai referensi buku (fiksi & non-fiksi) dan audio-visual pilihan dan bermutu. Saat ini koleksi C₂O mencakup buku-buku dalam bahasa Inggris dan Indonesia dengan tema utama sastra, sejarah, ilmu sosial, seni, disain, dan film, beragam komik dan novel grafis, dan lebih dari 900 film penting / langka dalam sejarah sinema beserta literturnya. Selain sebagai perpustakaan, di C₂O juga terdapat berbagai event yang menarik tiap minggunya seperti bedah buku, pemutaran film, club baca dan berbagai workshop yang syarat akan nilai edukasi dan entertainment .(<http://c2o-library.net/>)

- Surabaya

Surabaya adalah ibukota provinsi jawa timur,indonesia. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di indonesia setelah Jakarta. Dengan jumlah penduduk metropolisnya yang lebih dari empat juta jiwa, Surabaya

merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri dan pendidikan dikawasan timur pulau jawa dan sekitarnya.

- Sarana

Sesuatu yang dipakai sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan, maksud tujuan ; syarat, upaya dan sebagainya .

(*Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003*)

- Edukasi

Pendidikan (<http://vv.sederet.com/translate.pph>)

Usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan. Akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat .

(<http://id.wikipedia.org/wiki/edukasi>)

- Hiburan

Segala Sesuatu baik berupa kata – kata, tempat, benda, perilaku – yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/hiburan>)

- Konsep

Ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. (*Soedjaji, 2004:14*)

- Post Modern

Istilah untuk menyebut suatu masa atau zaman saat berbagai disiplin ilmu mempunyai sudut pandang kebudayaan yang berlawanan dengan istilah modern. Karena salah satu bentuk ungkapan bentuk fisik budaya adalah seni, termasuk arsitektur, karena itu post modern banyak digunakan di dalam arsitektur. Landasan teori post modern adalah teori deskonstruktif. Arsitektur post modern muncul sebagai reaksi penolakan terhadap arsitektur modern. Penolakan oleh post modern adalah semua arsitektur bersifat simbolik. Semua bangunan, termasuk bangunan modern,

sebenarnya sedang berbahasa dengan bahasa tertentu. Karena terlalu memikirkan fungsi banyak arsitek modern menyingkirkan dimensi tersebut. Justru karena terlalu berfokus kepada fungsi(utility), karya seni modern hanya merupakan sebuah teknik membangun tanpa nuansa artistik.

Desain interior 'C₂O Library.Cinematheque.Cafe' yang berlokasi di Surabaya, C₂O merupakan ruang publik yang menyediakan berbagai referensi buku (fiksi & non-fiksi), audio visual, selain itu tiap minggunya terdapat pula acara tentang kepustakaan, pemutaran film, dan berbagai workshop yang syarat akan nilai edukasi dan hiburan mendidik bagi masyarakat. Dalam interiornya akan dihadirkan konsep Post Modern yang mengacu pada karakteristik pengunjung yang memiliki pemikiran *out of the box* dan kreatifitas tinggi. Sehingga nantinya pengguna akan merasakan atmosfer dinamis, nyaman, dan aman yang dapat merangsang minat baca, memunculkan kreatifitas, inspirasi, serta bertujuan untuk mendukung segala fasilitas dan aktivitas didalamnya. Konsep Post Modern juga akan dihadirkan dalam interior C₂O melalui pembentukan suasana interior yang meliputi aspek pencahayaan, penghawaan, pengaruh warna ruangan dan penataan layout yang lebih bebas sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan membaca dan lebih fleksibel dalam beraktivitas.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

- Menanggalkan kesan formal, serius, kaku pada perpustakaan dengan mewujudkan konsep Post Modern dimana pengunjung dapat merasa nyaman mungkin saat membaca dan beraktivitas.
- Menciptakan interior perpustakaan yang menyenangkan, aman, dan nyaman baik secara fisik, visual, ergonomi, maupun psikologi guna merangsang timbulnya minat membaca, memacu kreatifitas, memudahkan aktivitas, serta menunjang kebutuhan pengunjung dan staff.
- Mempertegas *image* C₂O Library.Cinematheque.Cafe sebagai ruang publik yang juga turut serta mencerdaskan masyarakat, mendukung dan

mewadahi kreatifitas seniman maupun penulis lokal dengan cara memberikan sarana penunjang kreatifitas seperti fasilitas gallery, work shop area, ruang audio-visual, dan cafeteria.

- Menciptakan penataan furnitur dan zoning yang baik pada interior C₂O Library.Cinematheque.Cafe, sehingga mampu memberikan kenyamanan sirkulasi dan aktivitas bagi pengunjung maupun staff.

1.3.2. Manfaat

- Penerapan konsep pada desain interior dapat menciptakan image baru bagi C₂O Library.Cinematheque.Cafe, yang mana diharapkan dapat menimbulkan kembali minat membaca dan menarik pengunjung.
- Diharapkan nantinya desain perpustakaan tersebut dapat memberikan pengalaman baru dalam membaca, berbagi pengetahuan, merangsang kreatifitas pengunjung dan mempermudah aktivitas dengan memperhatikan kenyamanan baik secara fisik, visual, ergonomi, maupun psikologi
- Desain interior tersebut nantinya dapat menunjang fasilitas, kegiatan-kegiatan rutin di C₂O Library.Cinematheque.Cafe, dan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung yang datang sekaligus berkolaborasi memperkenalkan karya-karya seniman dan penulis lokal ke masyarakat luas.
- Penataan zoning yang baik dapat memberikan keteraturan aktivitas pengguna, selain itu memberikan kenyamanan baik dari segi ergonomis maupun segi psikologis.

1.4. Masalah

1.4.1. Identifikasi Masalah

- Sistem sirkulasi dan zoning area masih kurang direncanakan dengan optimal sehingga sirkulasinya menjadi kurang teratur dan ruangan satu dengan ruangan lainnya tercampur tanpa pembagian area publik, semi publik, maupun area privat.

- Kurangnya aspek kenyamanan dalam perencanaan elemen-elemen interior yang dapat mengganggu dan mempengaruhi minat baca, aktifitas serta psikologis pengunjung maupun staff.
- Kurangnya pencitraan C₂O library.Cinematheque.Cafe sebagai ruang publik yang juga turut serta mencerdaskan dan mendukung kreatifitas masyarakat dalam perencanaan interiornya.

1.4.2. Batasan Masalah

- Penambahan ruang dan perubahan sekat / dinding dimungkinkan tanpa mengubah bentukan eksisting secara global.
- C₂O Library.Cinematheque.Cafe sebagai Corporate identity dalam perencanaan desain interior.
- Desain interior yang difokuskan pada perpustakaan, ruang baca dan fasilitas tambahan.
- Pengolahan zoning yaitu pemisah antara area publik, semi publik, dan privat, sehingga mempermudah pengunjung untuk mengakses ke ruang baca tanpa harus mengganggu kegiatan pada area lainnya.

1.4.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana membentuk suasana interior yang dapat memberikan kenyamanan dan keleluasaan bagi pengguna dalam menjalankan berbagai aktivitas sehingga minat baca pengunjung meningkat. Serta mempertegas pencitraan secara visual sebagai perpustakaan yang mengedepankan edukasi dan kreatifitas.
- Bagaimana menciptakan sistem sirkulasi dan zoning area yang baik agar berbagai kegiatan di C₂O Library.Cinematheque.Cafe dapat tertampung dan tidak mengganggu kenyamanan serta aktivitas antara pengunjung dan staff.

1.5. Lingkup Desain

- Aspek Sosial budaya
 - Studi karakter pengunjung perpustakaan terhadap tingkah laku saat beraktivitas di dalam perpustakaan serta kaitannya dengan pemeliharaan buku yang menjadi media literturnya.
 - Studi tentang kebutuhan pengunjung tentang suasana nyaman yang dibutuhkan saat berada dalam ruang baca, dan melakukan aktivitasnya.
- Aspek Estetika
 - Aspek estetika diterapkan dengan menganalisa langgam Post Modern hingga memperoleh variable untuk diterapkan pada desain.
- Aspek Fungsi.
 - Aktivitas pengunjung.
 - Studi antropometri pengunjung terhadap furnitur didalam interior ruangan.
 - Studi konfigurasi pola penempatan furnitur dalam ruang baca.

1.6. Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi Laporan Desain Interior ini, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan laporan ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini tercantum latar belakang masalah yang menceritakan tentang kondisi C₂O Library dan permasalahan yang dihadapi, gambaran umum penelitian, perumusan masalah yang menjelaskan pokok dari masalah yang dihadapi, tujuan penelitian, manfaat, dan metode desain.

Bab II : Kajian Pustaka

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dipakai sebagai landasan atau acuan yang menunjang dalam merumuskan desain.

Bab III : Metodologi riset

Bab ini berisi metodologi desain dan penjabarannya sebagai *roadmap* dalam konsep desain.

Bab IV : Konsep Desain

Pada bab ini berisi data-data yang telah diperoleh dan dianalisa yang kemudian digunakan sebagai acuan konsep desain. Data-data pada bab ini selanjutnya akan dibuat sebagai data dasar untuk membuat pengembangan desain.

Bab V : Pengembangan Desain

Pada bab ini diuraikan wujud implementasi dari konsep desain kedalam perencanaan desain.

Bab VI : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan terhadap hasil desain dan saran-saran yang diberikan yang dapat bermanfaat bagi C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Tentang Perpustakaan

C₂O Library.Cinematheque.Cafe merupakan sebuah ruang publik dimana pengunjung yang datang tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga dapat bertukar informasi dan berekspresi. Selain buku, banyak kegiatan - kegiatan penunjang seperti pemutaran film, bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, serta kegiatan media interaktif lainnya. Dari semua itu yang paling utama pada C₂O adalah perpustakaan. Kajian dibawah ini akan membahas tentang pengertian perpustakaan dan hal-hal lain yang bersangkutan dengan perpustakaan yang dapat menunjang spesifikasi perpustakaan yang akan di desain.

2.1.1 Pengertian Perpustakaan

- Menurut kamus Besar bahasa Indonesia
Perpustakaan adalah Kumpulan Buku (bacaan dsb).¹ .
- Menurut Allan Konya
“Libraries are places where books are housed for use either by the general public or by some specific group of people. While the main function of libraries through out history-as resource centres for the information and ideas – has remained unaltered, in recent years these intitution have undergone a phase of rapid development and change that has extended their scope and identity”² .

Perpustakaan merupakan buku – buku bacaan yang dikumpulkan di satu tempat oleh sebuah institusi atau beberapa kelompok orang. Perpustakaan beberapa tahun belakangan ini telah mengalami banyak perkembangan baik dalam dalam bidang dan identitasnya.

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003

² Konya, Allan; Libraries; 1986

- Menurut Basuki Sulistyono,
Perpustakaan diartikan sebuah ruang atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual ³.
 - Menurut Sugiyanto,
Perpustakaan merupakan sebuah unit kerja yang berupa tempat penyimpanan koleksi bahan pustaka yang diatur secara sistematis dan dapat digunakan pemakainya sebagai sumber informasi ⁴.
 - Menurut RUU Perpustakaan bab 1 pasal 1
Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektual para penggunanya melalui berbagai cara interaksi pengetahuan ⁵.
- ❖ Jika pengertian-pengertian diatas digabungkan, Dapat disimpulkan bahwa Definisi perpustakaan adalah Koleksi bahan pustaka yang dikumpulkan dan disimpan secara sistematis oleh sebuah institusi unit kerja, beberapa koleksi orang, atau koleksi pribadi seseorang, dimana koleksi tersebut dirawat dan dikelola dengan cara khusus sebagai sumber informasi dan dapat digunakan oleh pembaca dalam jangka panjang. Perawatan tersebut dapat dilakukan melalui interior yang baik.

2.1.2 Jenis Perpustakaan

Menurut buku panduan Perpustakaan dan masyarakat ⁶, adapun jenis-jenis perpustakaan yang ada dan sedang dikembangkan di Indonesia antara lain :

³ Sulistyono, Basuki ; 1991

⁴ URL : <http://warintek08.wordpress.com>

⁵ URL : <http://warintek08.wordpress.com>

⁶ Perpustakaan dan Masyarakat, Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2003

- **Perpustakaan Nasional**
Perpustakaan yang berada di ibukota negara dan merupakan satu-satunya dinegaranya. Perpustakaan tersebut mempunyai jangkauan dan ruang lingkup secara nasional.
- **Badan Perpustakaan Daerah**
Perpustakaan tersebut berkedudukan di tiap provinsi di Indonesia yang mengelola perpustakaan. Perpustakaan daerah merupakan pusat kerjasama antara perpustakaan di wilayah provinsi, penyimpanan koleksi deposit yang menyangkut provinsi yang bersangkutan, dan semua terbitan wilayah tersebut.
- **Perpustakaan Umum**
Perpustakaan yang merupakan lembaga pendidikan bagi masyarakat umum dengan menyediakan berbagai informasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya, sebagai sumber belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ilmu pengetahuan bagi seluruh lapisan masyarakat.
- **Perpustakaan Perguruan Tinggi**
Perpustakaan yang harus dimiliki oleh setiap perguruan tinggi, bertujuan untuk menyediakan berbagai sumber belajar dan meningkatkan ilmu pengetahuan masyarakat perguruan tinggi. Keberadaan, tugas, dan fungsi perpustakaan tersebut adalah dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.
- **Perpustakaan Sekolah**
Sesuai dengan namanya perpustakaan ini tentu berada di sekolah, dikelola oleh sekolah dan berfungsi untuk sarana kegiatan belajar mengajar, penelitian sederhana, menyediakan bacaan guna menambah ilmu pengetahuan, sekaligus rekreasi yang sehat di sela-sela kegiatan belajar.
- **Perpustakaan Khusus**
Sering dikatakan sebagai perpustakaan kedinasan, karena terdapat pada lembaga pemerintahan dan lembaga swasta.

- **Perpustakaan Lembaga Keamanan**
Perpustakaan yang dimiliki dan dikelola oleh lembaga-lembaga keagamaan. Misalnya perpustakaan majid, gereja, dan lembaga keagamaan lainnya.
 - **Perpustakaan Internasional**
Perpustakaan internasional berisikan koleksi buku, literatur, naskah-naskah kuno dari berbagai Negara.
 - **Perpustakaan Kantor Perwakilan Negara – negara asing**
Perpustakaan yang dimiliki oleh para kedutaan besar dari tiap negara.
 - **Perpustakaan Pribadi**
Perpustakaan yang dimiliki dan dikelola oleh perorangan atau kelompok orang-orang tertentu yang koleksinya bersumber dari koleksi milik pribadi atau kelompok.
 - **Perpustakaan digital**
Merupakan perpustakaan yang sudah marak saat ini, berbentuk e-book yang dapat di cari lewat internet.
- ❖ C₂O Library.Cinematheque.Cafe termasuk dalam perpustakaan pribadi, dikatakan demikian karena C₂O Library di kelola oleh kelompok orang-orang tertentu yang menggagas berdirinya C₂O Library. Selain itu koleksi buku-buku dan literatur pada C₂O library hampir seluruhnya berasal dari koleksi pribadi sang owner, akan tetapi koleksi tersebut dapat dibaca dan dinikmati oleh khalayak umum.

2.1.3 Standart Perpustakaan

Perpustakaan yang baik harus memenuhi 6 standart perpustakaan, antara lain :

- **Efisiensi**
Pembagian ruang perpustakaan dirancang agar kegiatan berjalan lancar.

- Kenyamanan

Kenyamanan di ruang perpustakaan dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain ; Ketenangan dari kesibukan pemakai dan petugas perpustakaan, penerangan, suhu ruangan, peredaran udara yang cukup.

- Ketenangan

Ketenangan merupakan hal mutlak pada perpustakaan, khususnya pada ruang baca. Untuk mengatasi hal lain lantai dilapisi karpet atau karet (linolium), dinding sebelah dalam dilapisi plesteran, jendela tidak terlalu lebar dan sebagai gantinya dibuat ventilasi yang cukup, langit-langit dibuat dari bahan yang daya serapnya tinggi.

- Keamanan

Penting bagi pengunjung atau koleksi yaitu aman dari bahaya kebakaran atau kecelakaan konstruksi gedung yang kurang baik. Untuk keamanan koleksi perlu dihindarkan tempat yang lembab dan terkena sinar langsung.

- Penerangan

Penerangan sangat penting bagi suatu perpustakaan. Arsitek wajib mengadakan sistem penerangan yang sempurna, sehingga memberi kenyamanan pada pembaca dan tidak membahayakan koleksi.

- Estetika

Segi estetika erat hubungannya dengan kenyamanan pengunjung. Yang perlu diperhatikan adalah keserasian antara warna, bentuk, perabot, tata letak dan dekorasi ruang.

❖ C₂O Library.Cinematheque.Cafe merupakan salah satu jenis dari perpustakaan, sehingga C₂O Library harus memiliki 6 ketentuan standart dari perpustakaan, yaitu; efisiensi, kenyamanan, ketenangan, keamanan, penerangan, dan estetika.

2.1.4 Kebutuhan Dalam Membuat Perpustakaan

Dalam membuat perpustakaan perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut ⁷ :

- Area dibedakan agar aktivitas yang terjadi di satu waktu tidak campur aduk.
Pada perpustakaan terdapat banyak aktivitas, dan setiap aktivitas memiliki ruang-ruang tersendiri. Area privat, semi privat, dan publik dibedakan menurut aktivitas dari pengunjung dan pegawai perpustakaan.
- Pencahayaan yang sesuai dengan perpustakaan standart
Pencahayaan didalam perpustakaan merupakan hal yang sangat krusial. Penggunaannya dalam aktivitas di perpustakaan yaitu membaca harus diperhatikan dengan baik.
- Area yang besar untuk staff dalam perpustakaan
Penggunaan area yang cukup besar, sehingga para pegawai dapat lebih mudah beraktivitas di dalam kantor-kantor yang merupakan area semi privat dan privat dalam perpustakaan tersebut. Sehingga tidak mengganggu aktivitas publik di luar area pegawai tersebut.
- ❖ Pustaka tentang kebutuhan dalam membuat perpustakaan nantinya akan menjadi acuan untuk menyusun konsep desain.

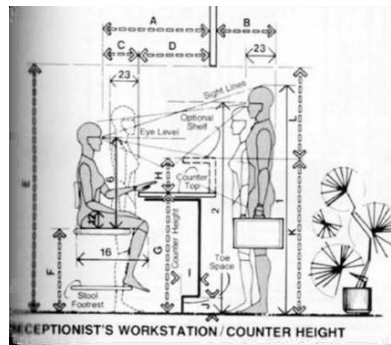
2.1.5 Area Dalam Perpustakaan

Area – area yang umumnya terdapat pada perpustakaan antara lain :⁸

- Entrance Hall (Lobby, tempat masuk)
Lobby merupakan area yang cukup penting pada setiap bangunan, termasuk pada perpustakaan. Kesan terbuka dan welcoming dapat tercapai dengan adanya lobby dan entrance. Berikut ini adalah gambar standarisasi dari hal-hal yang terdapat dalam lobi.

⁷ URL : http://www.wbdg.org/design/school_library.php

⁸ Konya, Allan; Libraries;1986



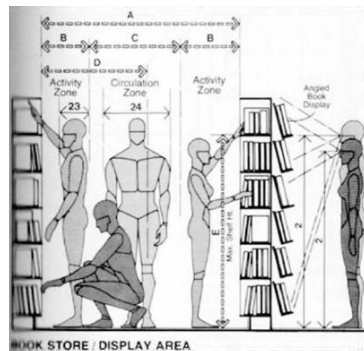
Keterangan(dalamcm)

A	:101.6 -121.9
B	:61.0min
C	:45.7
D	:55.9 -76.2
E	:198.1min
F	:61.0-68.6
G	:91.4 -99.1
H	:20.3 -22.9

Gambar 2.1 Anthopometri meja penerima tamu

- Public service area (Area publik)

Area publik di dalam perpustakaan bagi para pengunjung antara lain tempat membaca, tempat meminjam dan berdiskusi, yang dapat dilakukan mereka secara bebas. Berikut data-data anthropometri manuasia dalam ruang koleksi :



	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18 min.	45.7 min.
C	30 min.	76.2 min.
D	36	91.4
E	68	172.7
F	48	121.9
G	36 min.	91.4 min.
H	66	167.6
I	72	182.9
J	60-66	152.4-167.6

Gambar 2.2 Anthopometri rak koleksi buku

Pada data anthropometri tubuh manuasia diatas lebih dijelaskan bahwa A (jarak antara rak buku) minimal 167 cm. Zona aktifitas (B) yang dihitung dari tepi rak bku dengan punggung pria dewasa adalah 43,7 cm, sedangkan zona sirkulasi (C) yang dihitung dari jarak antar punggung orang dewasa pria pada zona aktivitas adalah 76,2 cm. Terakhir, tinggirak bku maksimal, diukur melalui tinggi maksimal seorang wanita yaitu 172 cm.

- Guide Area / fasilitas

Adanya guide area mempermudah para pengunjung didalam perpustakaan, sehingga para pengunjung lebih terinformasikan dengan baik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui signage atau petunjuk jalan.

- Kantor tempat kerja

Tempat kerja bagi para pegawai dalam perpustakaan diperhatikan secara baik sehingga tidak mengganggu aktivitas lainnya diluar kantor, yang dimaksud di sini adalah area publik bagi para pengunjung.

- Kamar mandi

Kamar mandi merupakan hal yang umum ada di setiap gedung termasuk perpustakaan. Kamar mandi didalam perpustakaan disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung datang setiap harinya.

- Lavatori dan loker

Loker merupakan hal yang penting dalam perpustakaan. Dalam hal keamanan koleksi dan kenyamanan para pengunjung maka dari itu area loker ditempatkan dengan memperhatikan kemudahan sirkulasi para pengunjung perpustakaan dan keamanan koleksi.

- Tempat penjaga perpustakaan

Tempat menjaga perpustakaan ditempatkan di area-area yang terlihat dengan area koleksi, sehingga keamanan koleksi dapat terjaga.

- ❖ Area – area yang telah dijelaskan diatas nantinya akan di hadirkan dalam eksisting C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Selain itu akan ditambah beberapa ruang-ruang penunjang lainnya sesuai dengan kebutuhan dan konsep desain.

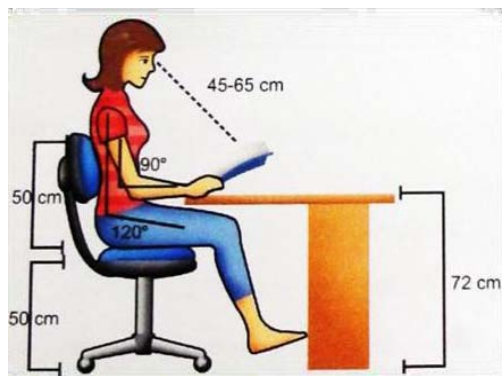
2.2 Kajian Dimensi

Dimensi-dimensi ruang - ruang yang ada dalam perpustakaan. Hal ini dibutuhkan untuk menentukan layout denah, sirkulasi, blocking, dan zoning perpustakaan.

2.2.1 Kenyamanan dalam membaca

Membaca dengan nyaman pada setiap orang didapatkan dengan cara yang berbeda, antara lain membaca dengan duduk di kursi, membaca dengan duduk bersila dilantai, membaca dengan bersandar ditembok atau bantal, membaca dengan merebahkan diri dilantai. Hal itu merupakan pilihan-tiap orang dalam melakukan kegiatan membaca. Dimensi-dimensi untuk kenyamanan tersebut dianalisa sebagai berikut :

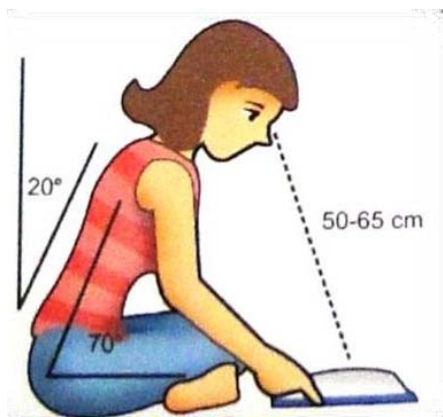
1. Membaca dengan nyaman di kursi



Gambar 2.3 Membaca di kursi

Buku berada dimeja atau tangan lebih baik berjarak 45-65 cm dari mata. Jarak permukaan meja dari lantai adalah 72 cm dan jarak kursi dan lantai 50 cm ditambah dengan sandaran punggung sepanjang 50 cm.

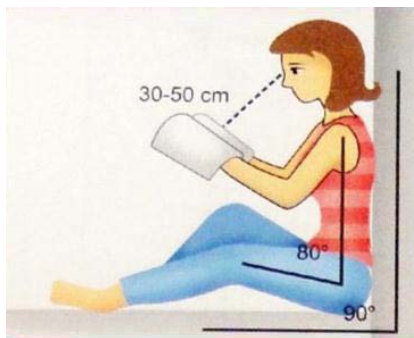
2. Membaca dengan duduk bersila



Gambar 2.4 Membaca dengan duduk bersilah

Membaca dengan duduk bersila dapat dilakukan di lantai. Dengan jarak mata dan buku bacaan antara 50-65 cm, dan punggung yang membungkuk 20°. Cara duduk ini memang memiliki kenyamanan yang tidak tahan lama. Namun dengan cara duduk seperti ini kesan santai dapat terasa.

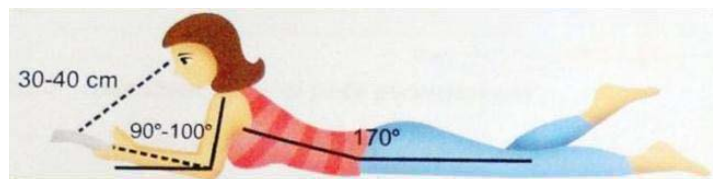
3. Membaca dengan duduk bersandar



Gambar 2.5 Membaca dengan duduk bersandar

Membaca dengan duduk bersandar di dinding dapat pula menimbulkan kesan homey. Dengan jarak mata dan buku bacaan antara 30-50 cm, dan derajat kenyamanan dapat ditentukan sendiri oleh pembaca

4. Membaca dengan rebahan di lantai



Gambar 2.6 Membaca dengan rebahan

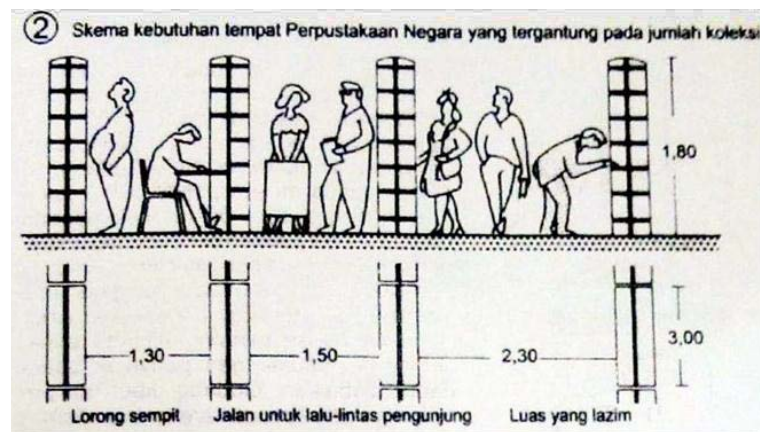
Membaca dengan rebahan di lantai dapat menjadi salah satu pilihan dalam membaca karena kesan nyaman dan seperti di rumah akan terasa. Dengan jarak mata pembaca dengan buku bacaan antara 30-40 cm, dan punggung yang agak ditarik ke atas sekitar 10°.

2.2.2 Ketentuan dalam perpustakaan

Ketentuan luas dalam perpustakaan antara lain:⁹

- Luas tempat koleksi tergantung pada jumlah koleksi yang ada, yang jelas tiap 2 jenis media bisa ditempatkan pada satu rak atau tempat.
- Luas minimal 300m² untuk setiap 10.000 jilid media/koleksi
- Setiap rak terdiri dari 5 atau 6 bidang yang tersusun ke atas. Tinggi rak maksimal 1,80 m³

⁹Ernst Neufert, Data Arsitek, Jakarta, Erlangga : 2002



Gambar 2.7 Luasan kebutuhan tempat pada perpustakaan

- ❖ Kajian dimensi di atas nantinya akan menjadi acuan dan data pertimbangan untuk menentukan standart ergonomi dan anthropometri dalam mendesain furnitur, tempat baca sirkulasi, elemen interior, serta pengaturan rak buku didalam perpustakaan. Sehingga tidak terjadi kesalahan dalam ukuran dan ergonomi yang menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna.

2.3 Kajian Tentang Koleksi Buku

Koleksi merupakan salah satu unsur utama perpustakaan, karena segala informasi yang akan diberikan kepada pengguna bersumber yang dimiliki perpustakaan tersebut. Koleksi tersebut harus relevan dengan program dan visi misi perpustakaan tersebut.

- **Menurut Yulia (1993 : 3)**

Koleksi perpustakaan adalah bahan pustaka yang terdapat di perpustakaan.

- **Menurut Soeatminah (1992:30-31)**

Menyatakan bahwa koleksi perpustakaan adalah Kumpulan bahan pustaka berbentuk buku atau non buku, bahan pustaka yang dihimpun oleh suatu perpustakaan disediakan bagi masyarakat yang berminat memanfaatkan, koleksi perpustakaan biasanya diatur dan ditata secara sistematis, sehingga setiap bahan pustaka dapat dengan mudah dicari dan ditemukan sewaktu-waktu dibutuhkan.

Pada umumnya koleksi yang terdapat pada perpustakaan berupa buku, terbitan berseri dan bahan-bahan non buku. Biasanya koleksi tersebut diatur dan ditata secara sistematis, sehingga informasi yang terdapat dalam koleksi tersebut dapat dengan mudah ditemukan oleh pengguna apabila dibutuhkan.

2.3.1 Fungsi koleksi

Perpustakaan berfungsi untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan induknya untuk mendukung kelancaran masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Dalam hal ini perpustakaan akan berusaha membina koleksinya sesuai dengan kebutuhan sivitas akademika yang menjadi penggunanya.

Koleksi yang dimiliki perpustakaan mempunyai beberapa fungsi antara lain :

- **Fungsi pendidikan.**

Untuk menunjang program pendidikan dan pengajaran, perpustakaan pengadaan bahan pustaka yang sesuai atau relevan dengan jenis dan tingkat program yang ada.

- **Fungsi penelitian.**

Untuk menunjang program penelitian perguruan tinggi, perpustakaan menyediakan sumber informasi tentang berbagai hasil penelitian dan kemajuan ilmu pengetahuan mutakhir.

- **Fungsi referensi.**

Fungsi ini melengkapi fungsi diatas dengan menyediakan bahan-bahan referensi diberbagai bidang dan alat-alat bibliografis yang diperlukan untuk menelusur informasi.

- **Fungsi umum.**

Perpustakaan masyarakat juga merupakan pusat informasi bagi masyarakat disekitarnya. Fungsi ini berhubungan dengan program pengabdian masyarakat dan pelestarian bahan pustaka serta hasil budaya manusia yang lain.

❖ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa koleksi perpustakaan mempunyai fungsi pendidikan, penelitian, referensi dan umum. Untuk penerapan dalam interior perpustakaan, koleksi buku akan dipisah berdasarkan fungsinya

2.3.2 Jenis Koleksi

Pengelompokan bahan pustaka di Perpustakaan terdiri atas : Koleksi pokok/dasar, Kelompok pelengkap, Koleksi pelengkap dan Koleksi penunjang. Ketiga kelompok koleksi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kelompok bahan pustaka umum.
- b. Kelompok bahan pustaka rujukan (referensi).
- c. Kelompok bahan pustaka terekam dan elektronik seperti film, kaset, video.
- d. Kelompok bahan pustaka yang disesuaikan Kelompok bahan pustaka berkala (majalah, surat kabar).
- e. Kelompok bahan pustaka pandang dengar (audio *visual*).
- f. Kelompok bahan pustaka khusus, seperti lukisan, foto, dan lain-lain
- g. Dengan kelompok pembaca, misalnya untuk anak-anak, remaja, dewasa, dan lainnya.
- h. Kelompok jenis bahan pustaka tertentu, misalnya untuk penelitian dan sebagainya.

Menurut Sutarno NS (2006 : 82),

”Koleksi suatu perpustakaan atau taman bacaan mencakup jenis bahan pustaka tercetak seperti: buku, majalah, surat kabar, bahan pustaka terekam dan elektronik seperti kaset, video, piringan(*disk*), film-film strip, dan koleksi bentuk tertentu, seperti lukisan, insektarium, alat peraga, globe, foto dan lain-lain”.

Masing-masing jenis dan kelompok dan bahan pustaka di atas mempunyai tempat tersendiri. Koleksi perpustakaan harus mencakup bahan pustaka yang terpilih informasi yang terkandung harus cocok dengan keperluan dan dapat dibaca maupun didengar dan dimengerti oleh masyarakat pemakai.

- ❖ Kajian tentang koleksi yang telah dijabarkan diatas nantinya akan menjadi referensi dan dapat memberi masukan pada penataan koleksi dan furnitur .pembagian rak koleksi nantinya akan dikelompokkan berdasarkan jenis koleksi dan genre koleksi misalnya terdapat pemisahan area koleksi untuk anak-anak dan dewasa sehingga koleksi buku dapat tersampaikan ke pembaca yang tepat.

2.3.3 Faktor Penyebab Rusaknya Koleksi

Kerusakan terhadap benda - benda koleksi museum, galeri atau perpustakaan dapat ditinjau dari beberapa faktor, yaitu :

1. Faktor elemen iklim, meliputi lembab udara dan temperatur udara.
2. Faktor cahaya alam maupun cahaya buatan (radiasi dan intensitas cahaya)
3. Faktor tumbuhan (mikro organisme) meliputi segala jenis cendawaan atau jamur
4. Faktor tumbuhan (mikro organisme) meliputi segala jenis cendrawan atau jamur
5. Faktor serangga dan binatang pengerat
6. Faktor pengotor udara

Disamping faktor-faktor diatas, masih ada lagi faktor-faktor yang disebabkan oleh kelengahan manusia. Faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Faktor elemen iklim

Elemen iklim yang dimaksud adalah kelembaban dan suhu udara. Ukran normal kelembaban pada suatu ruang agar benda koleksi terhindar dari kerusakan adalah bila kelembaban relatif udara antara 45% hingga 65%, sedangkan untuk temperatur udara yang normal yaitu antara 20° hingga 24°. Kerusakan yang dapat ditimbulkan apabila kelembaban terlalu tinggi (mencapai 70%) anatar lain :

- Semua unsur perekat menjadi berkurang kekuatannya.
- Terjadi pembusukan pada benda organik.
- Menimbulkan noda pada kertas
- Pelarutan unsur garam dan acid
- Timbul oksidasi pada logam
- Anyaman kanvas menjadi rapat
- Rayap berkembang dengan baik
- Kerusakan buku-buku dan kertas.

Kerusakan dapat ditimbulkan apabila suhu udara diatas batas maksimal(mencapai antara 26oC – 35oC) antara lain :

- Keretakan pada benda dengan material kayu

- Kanvas menjadi mengembang
- Pada material kertas dan kulit akan menjadi bergelombang dan mudah retak

2. Faktor cahaya alami dan buatan

Cahaya alami dan cahaya buatan kedua-duanya dapat menimbulkan kerusakan terhadap material. Disamping radiasi ultra violet yang dapat merubah struktur material, juga karena intensitas cahaya yang dapat menimbulkan kerusakan, terutama intensitas cahaya tinggi sangat berbahaya bagi benda organik. Intensitas cahaya yang baik bagi benda organik adalah 50 LUX sampai 150 LUX. Bagi benda-benda organik tidak ada batasan intensitas cahaya.

3. Faktor tumbuhan (mikro organisme)

Mikro organisme adalah tumbuhan yang sangat kecil (mikroskopik) dengan bentuk yang masih sederhana, misalnya bakateri. Bakteri mengeluarkan asam sulphat yang dapat menyuburkan jenis tumbuhan yang lebih besar lagi (lumut). Kehadiran makhluk tersebut dapat menyebabkan kerusakan benda koleksi.

4. Faktor serangga dan binatang pengerat

Jenis serangga yang berbahaya bagi benda koleksi museum ialah bangsa kumbang. Jenis kumbang gemar menyerang benda-benda yang mengandung protein cellulose, sehingga dapat merusak koleksi benda yang terbuat dari daun, kulit dan benda organik lainnya. Selain serangga, rayap dan hewan pengerat sebangsa tikus juga berbahaya bagi koleksi benda organik.

5. Faktor pengotoran udara

Pengotoran udara yang terjadi karena adanya polusi udara yang terdapat di luar gedung. (Pedoman Konservasi dan Museum. V.J. Herman).

- ❖ Faktor-faktor kerusakan koleksi di atas nantinya dapat memberi masukan pada konsep untuk lebih mengatur masalah perawatan koleksi dan memberi pencegahannya.

2.4 Kajian Tentang Post Modern

2.4.1 Pengertian Post Modern

Agus Darma (2005) mengungkapkan dalam materi ajarannya bahwa post modern adalah istilah untuk menyebut suatu masa atau zaman saat berbagai disiplin ilmu mempunyai sudut pandang kebudayaan yang berlawanan dengan istilah modernisme. Karena salah satu bentuk ungkapan bentuk fisik kebudayaan adalah seni, termasuk arsitektur, karena itu post modern banyak digunakan didalam arsitektur. Arsitektur pada post modern muncul sebagai reaksi penolakan terhadap arsitektur modern. Penolakan oleh post modern terhadap modern didasarkan kepada sebuah prinsip. Prinsip arsitektur post modern adalah semua arsitektur bersifat simbolik. semua bangunan, termasuk bangunan modern, sebenarnya sedang berbahasa tertentu. Karena terlalu memikirkan fungsi banyak arsitek modern menyingkirkan dimensi tersebut. Justru karena terlalu berfokus kepada fungsi (utility), karya seni modern hanya, merupakan sebuah teknik membangun tanpa nuansa artistik.

Gaya post modern adalah kebalikan dari modern. Atau dengan kata lain landasan teori postmodern adalah teori deskonstruktive. Bangunan –bangunan ang memiliki langgam ini cenderung nyeleneh dan tidak wajar. Warna-warna yang dipakai masih merujuk kearah modern, namun kombinasinya saja yang terkesan acak.

Arsitektur post modern berkembang karena :

- Tanda kejenuhan terhadap modernisme yang anti dekor menjadi anti fungsionalisme dan purisme.
- Memperbaiki kembali arti arsitektur dengan kembali mengetengahkan elemen-elemen arsitektur konvensional dan menjadi lebih pluralistik dengan memperluas perbendaharaan gaya dan bentuk tersedia bagi perancang namun dalam bentuk lain dan menerapkan unsur-unsur yang tidak berfungsi semata-mata sebagai elemen penghias.

2.4.2 Prinsip Post Modern

- Neo Ekletik (menghadirkan mada lampau)
- Menyesuaikan dengan lingkungan / situasi sekitarnya
- Bentuk geometris sederhana (ex : kotak, segitiga) dan garis-garis non fungsional menjadi bagian dan ciri khas

Adanya ornamen pada post modern adalah sebagai tanda kejenuhan terhadap modernisme yang anti dekorasi menjadi anti fungsionalisme dan purisme.

Bagi post modern, bentuk dan ruang adalah komponen dasar yang tidak harus berhubungan satu menyebabkan yang lain (sebab akibat), keduanya menjadi dua komponen yang mandiri, sendiri-sendiri, merdeka, sehingga bisa dihubungkan atau tidak.

Arsitektur Post Modern tidak dapat dipisahkan dengan Arsitektur Modern karena Arsitektur Post modern :

- Merupakan kelanjutan Arsitektur Modern
- Merupakan reaksi terhadap Arsitektur Modern
- Merupakan koreksi terhadap Arsitektur Modern
- Gerakan menggenapi apa yang masih belum terpenuhi dalam Arsitektur Modern
- Memberi kesempatan untuk menangani arsitektur dari kemungkinan-kemungkinan, pendekatan-pendekatan dan alternatif-alternatif yang lebih luas dan bebas

2.4.3 Karakteristik Post Modern

Menurut Budi Sukada (1998) Ciri pokok dari arsitektur post modern memiliki 10 ciri antara lain :

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).

6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat ekletik.

Untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur post modern tidak harus memenuhi kesepuluh dari ciri-ciri diatas. Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri-ciri diatas sudah dapat dikategorikan kedalam arsitektur post modern.

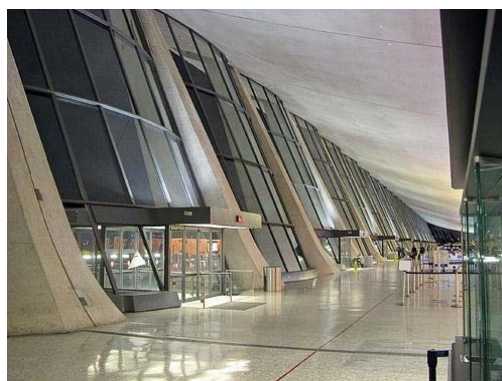
Dalam perkembangannya, arsitektur post modern dapat dikelompokkan berdasarkan ciri dan konsep bangunan. Berbagai aliran muncul tetapi masih dalam konteks arsitektur post modern. Tiap aliran memiliki arsitek ternama yang menganut dan mengembangkannya.

Menurut Charles Jencks dalam buku *Evolutionary free*, Arsitektur Post Modern dapat dikelompokkan menjadi 6 (enam) aliran, antara lain:

- *Historicism*

Menggunakan dekorasi berupa elemen-elemen klasik (misalnya ionic, doric, dan corinthian) yang digabung dan disesuaikan dengan pola-pola modern pada bangunan.

Contoh arsitek : Aero Saarinen, Philip Johnson, Robert Venturi, Khiso Kurokawa, Kyonori Kikutake.



Gambar 2.8 Contoh arsitektur dan interior dengan aliran *historicism*
Terminal bandara karya Aero Saarinen

- *Straight Revivalism*

Langgam ini cocok digunakan sebagai konsep perancangan bangunan yang membutuhkan sifat monumental dan tegas. Di dalamnya, terdapat penggunaan langgam neo-klasik ke dalam bangunan yang memiliki irama komposisi berulang dan simetris.

Contoh arsitek : Aldo Rossi, Monta Mozuna, Ricard Bofil, Mario Botta.



Gambar 2.9 Contoh arsitektur dan interior dengan aliran *Straight Revivalism* Tschuggen Bergoase Spa karya Mario Botta

- *Neo-Vernacularism*

Menerapkan elemen tradisional dalam perancangan bangunan. Elemen tradisional ini diterapkan dengan konsep bangunan modern sehingga tercipta bangunan modern yang serasi dengan lingkungan lokal. Hal ini berfungsi untuk menghidupkan kembali suasana tradisional setempat dengan membuat bentuk dan pola-pola bangunan sesuai dengan arsitektur lokal.

Contoh arsitek: Darbourne & Danke, Joseph Esherick, Aldo Van Eyck.



Gambar 2.10 Contoh arsitektur dan interior dengan aliran *Neo-vernacular* Estec Noordwijk karya Aldo van Eyck & Hanne van Eyck

- *Contekstualism*

Penempatan dan bentuk bangunan disesuaikan dengan lingkungan sekitar sehingga didapatkan komposisi bangunan dan lingkungan yang serasi. Aliran ini sering juga disebut dengan urbanis.

Contoh arsitek: Lucien Kroll, Leon Krier, James Strilling.



Gambar 2.11 Contoh arsitektur dan interior dengan aliran *Contekstualism* Leicester University Engineering karya Leon Krier & James Stirling

- *Metaphor&Metaphysical*

Mengekspresikan secara bentukan-bentukan suatu hal yang ditampilkan kedalam konsep atau desain bangunan. Terdapat tiga bentuk metaphor, yakni metaphor lugu (bentukan bangunan sama persis dengan bentuk benda yang menjadi konsep), Methapor kompleks (terdapat beberapa bentuk benda yang digabung sehingga menimbulkan bentk bangunan yang kompleks).

Contoh arsitek : Stanley Tigerman, Antonio Gaudi, Takeyama. 43



Gambar 2.12 Contoh arsitektur dan interior dengan aliran *Metaphor&Metaphysical* La Sagrada Familia karya Antonio Gaudi

- Aliran Post Modern Space

Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri. Difokuskan pada rancangan spatial interpretation, dimana

dua atau lebih ruang dapat digabung secara overlap dan saling bertemu. Aliran ini mencoba mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman dan kejutan.

Contoh arsitek : Peter Eisenman, Robert Stern, Charles Moore, Kohn, Pederson-Fox.



Gambar 2.13 Contoh arsitektur dan interior dengan aliran *Pos Modern Space* karya Eisenman's Aronoff

2.1.1 Ciri-ciri Arsitektur Post Modern

- *Double-coding of style* : menggabungkan unsur-unsur modern dengan unsur-unsur lain (vernakuler, lokal, komersial, dan kontekstual), juga berarti memperhatikan nilai-nilai yang dianut arsitek dan penghuni atau masyarakat awam.
- *Popular dan pluralist* : tidak terkait oleh aturan atau kaidah tertentu, tetapi mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- *Semiotik form* : bentuk yang ada mempunyai tanda makna dan tujuan, sehingga penampilannya sangat mudah dipahami
- *Traditions and choice* : bentukan yang ada mengandung unsur-unsur atau nilai-nilai tradisi yang penerapannya secara terpilih atau disesuaikan dengan maksud tujuan perancangan.
- *artist/client* : arsitektur mengandung dua hal pokok yang menjadi tuntutan perancangan. Bersifat seni (intern) dan bersifat umum (ekstrem) sehingga mudah dipahami.
- *Elitist dan paricipative* : arsitekturnya lebih menonjolkan kebersamaan serta mengurangi sikap keangkuhan.

- *Piecemeal* : adanya penerapan unsur-unsur dasar seperti history, vernakuler, lokasi, dll.
- *Architect as representative and activist* : arsitek berfungsi sebagai wakil penterjemah ide kepada perencana dan secara aktif berperan serta dalam perancangan.

2.1.2 Stylistic / penampilan arsitektur postmodern

- *Hybrid expresion* : tampilannya merupakan hasil gabungan dari unsur-unsur yang lain
- *Complexity* : kerumitan yang menyeluruh, kenekaragaman yang tersusun dalam kerumitan, kombinasi unsur-unsur arsitektur yang menghasilkan harmoni.
- *Variable spaces with surprises* : perubahan-perubahan ruang yang terjadi, tercipta atau diciptakan adanya kejutan, perbedaan dan sesuatu yang lain dan ruang yang sebelumnya, misalnya perbedaan atau kejutan pada warna, detail elemen interior, suasana ruang yang satu beda dengan susana ruang berikutnya.
- *Conventional and abstract form* : tampilannya menampilkan bentuk-bentuk konvensional dan bentuk-bentuk yang populer sehingga mudah ditangkap artinya, rujukan stylistik/sejarah.
- *Eclectic* : Bentuknya merupakan campuran langgam-langgam yang saling berhubungan secara kontinyu untuk mencapai unity/kesatuan.
- *Semiotic articutural* : mempunyai arti yang hendak ditampilkan secara fungsi, artikulasi mengacu pada semiotik variable mixed aesthetic depending on context.
- *Expresion of content and sematic approriatness toward function* : arsitekturnya merupakan gabungan dari unsur estetis dan fungsi yang mana keduanya tidak saling mengacaukan.
- *Pro organic and applied ornament* : mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan dekoratif.
- *Pro representation* : merupakan ciri-ciri yang gamblang sehingga dapat memperjelas arti dan fungsi.

- *Pro metaphor / metaphysics* : mengingatkan pengamat pada organ atau tubuh manusia baik langsung atau tidak langsung untuk memberi kesan hidup, tiap bangunan mempunyai ciri khasnya masing-masing.
- *Pro historocal reference* : mengingatkan pengamat pada keadaan lama, menampilkan nilai-nilai histori pada setiap rancangan, sehingga menjadi pembekas rancangan.
- *Pro humor*: memperlihatkan nilai-nilai humoris sehingga dapat mengajak pengamat untuk menikmatinya.
- *Pro symbolic* : penampilannya yang mempertahankan olah geometrik dengan memakai simbol, penekanan perlambangan.

2.1.3 Ide rancangan arsitektur post modern

- *Contextual urbaism and rehabilitation* : melibatkan pemakai dalam proses perancangan dan memperlihatkan unsur asosiatif yang dikenal masyarakat.
- *Function mixing* : merupakan gabungan dari beberapa fungsi yang menjadi tuntutan perancangan.
- *Mannerist and baroque* : adanya kecenderungan untuk menonjolkan diri.
- *All retoorical means* : semua bentuk perancangan mempunyai arti.
- *Skew space and extension* : ruang dinyatakan secara tidak nyata dan mengakomodir perluasan.
- *Steet building* : merupakan pergerakan, tumbuh, dan berjalan menunjuk pada kedinamisan.
- *Ambiguity* : ragu-ragu, timbulnya dua arti karena adanya image bangunan dan penafsirannya, tergantung dari persepsi masing-masing pengamat terhadap image dari obyek yang dilihat.
- *Tends to symmetry and formal rotation, mirroring and series* : menampilkan bentk-bentuk yang berkesan asimetrikal yang seimbang.
- *Collage/collision* : merupakan gabungan/paduan elemen-elemen yang berlainan.

- ❖ Tidak semua unsur global post modern dimasukkan ke dalam interior C₂O. Unsur yang digunakan disesuaikan dengan tujuan dan permasalahan yang ada. Post modern akan dimunculkan dalam interior C₂O Library.Cinematheque.Cafe melalui bentukan-bentukan pada elemen entetis dan furnitur. Kajian diatas akan menjadi pedoman dalam membuat konsep desain yang sesuai dengan pengertian dan makna Post modern.

2.2 Kajian Tentang Art Gallery

Galeri memiliki kemiripan dengan museum sehingga metode penyajiannya serupa dengan museum. Cara penyajiannya antara lain meliputi metode dan sistem penyajian.

2.2.1 Metode penyajian

Ada tiga bentuk metoda penyajian, yaitu :

1. Metode estetik, berlaku untuk benda-benda kesenian/kebudayaan material dalam meningkatkan penghayatan terhadap benda koleksi
2. Metode tematik (metode intelektual), dalam rangka menyebarkan informasi tentang guna, arti dan koleksi museum.
3. Metode romantik, untuk menggugah suasana penuh pengertian dan harmoni pengunjung mengenai suasana dan kenyataan-kenyataan iptek.

2.5.2 Sistem penyajian

Ada beberapa sistem penyajian koleksi dalam museum, antara lain :

- Berdasarkan fungsinya, misalnya fungsi keagamaan yang berhubungan dengan tempat ibadah
- Berdasarkan material, misalnya benda dari kayu atau besi
- Berdasarkan jenis, misalnya pameran fotografi
- Berdasarkan kronologis, benda disusun berdasarkan waktu atau jaman
- Berdasarkan geografis, benda disusun berdasarkan tempat asal benda.

- ❖ Tidak semua sistem penyajian nantinya dapat digunakan pada galeri C₂O library. Hanya metode penyajian estetik yang lebih cocok dan berhubungan dengan fungsi galeri. Sedangkan untuk sistem penyajian

yang akan digunakan adalah sistem penyajian dari fungsi, material dan jenis yang lebih berhubungan dengan galeri.

2.3 Kajian Tentang Warna

2.3.1 Menurut Literatur

Menurut Mailant Graves dari bukunya yang berjudul *The Art Of color And Desain*, Warna dibedakan menjadi 2 macam, yaitu warna panas / hangat dan warna dingin / sejuk.



Gambar 2.14 Skema warna

- Warna hangat terdiri dari : warna kuning, jingga, merah
Sifatnya : positif, agresif, aktif, merangsang.
- Warna dingin terdiri dari : Warna hijau, biru, ungu.
Sifatnya : negatif, mundur, tenang, tersisih, aman

Warna yang disukai mempunyai urutan sebagai berikut

- a. Merah
- b. Biru
- c. Ungu
- d. Hijau
- e. Jingga
- f. Kuning

Menurut Hideaki Chijiwa Didalam bukunya yang berjudul *Color Harmony*, membuat klasifikasi warna dan karakteristiknya, yaitu :

- Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga.
- Warna sejuk : lingkaran warna yang terletak dari hijau ke ungu melalui biru.

- Warna tegas : Warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
- Warna / gelap : Warna warna tua yang mendekati warna hitam
- Warna muda :Warna-warna yang mendekati putih
- Warna tenggelam : Semua warnayang diberi campuran abu – abu.

Secara psikologis warna dikategorikan menjadi 2 macam ;

Kelompok warna hangat : Keluarga jingga hingga merah.

1. Warna merah

Sering diasosiasikan sabagai warna matahari, dan api. Memberikan kesan panas dan merangsang emosi kejiwaan, dapat menarik perhatian dan bersifat agresif

1. Warna kuning

Kuning adalah warna yang cerah, sering dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan.kuning juga merupakan warna intelektual, baik hubungannya dengan intelegensia yang tinggi maupun kecenderungan.

2. Kelompok warna sejuk (keluarga biru dan hijau)

1. Warna Biru

warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang dan damai. Diasosiasikan sebagai warna langit,dan air. Warna biru dapat menenangkan dan memberi kestabilan.

2. Warna hijau

Warna hijau melambangkan kehidupan, perkembangan dan generasi.Hijau dapat menenangkan, menyegarkan, dan memberi vitalitas pada ruangan.Hijau yang gelap bisa meningkatkan konsentrasi, sesuai untuk ruang kerja dan perpustakaan.Warna hijau memberi efek menjauhkan obyek dari dinding. (warna, teori dan kreatifitas penggunaanya. Sulasmi darmaprawira).

Para psikolog telah melakukan beberapa eksperimen yang telah dibuktikan, bahwa penggunaan warna yang tepat untuk bangunan pendidikan, seperti sekolah dan perpustakaan, dapat meningkatkan aktivitas didalamnya.

Warna yang dirancang harus menyenangkan, memberikan lingkungan yang cerah dan hangat yaitu kuning lembut, warna koral dan buah persik. warna dinding yang cocok adalah warna kuning, hijau muda dan aqua. Warna – warna tersebut memberikan efek pasif acuh tak acuh terhadap sekeliling, sehingga membuat perhatian terkonsentrasi.

Menurut hasil penelitian yang dikenakan kepada anak praremaja dan pasca remaja oleh F.S. Breed dan S.E. Katz.

1. Warna merah lebih populer untuk wanita dan warna biru lebih populer untuk pria
2. Sebagian peneliti berkesimpulan bahwa wanita lebih sensitif terhadap warna dari pada pria.
3. warna murni dan hangat disukai untuk ruangan sempit sementara warna gelap dan pastel disukai untuk ruangan luas.
4. Kombinasi warna yang disukai adalah :
 - a. Warna – warna kontras
 - b. Warna selaras analog atau nada
 - c. Warna monokromatik

2.3.2 Pengaruh Cahaya Terhadap Warna

Berdasarkan sumbernya, cahaya yang digunakan sehari-hari ada dua macam, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Yang dimaksud dengan cahaya alami adalah cahaya yang bersumber dari alam (matahari, bulan, api), sedangkan yang dimaksud dengan cahaya buatan adalah cahaya yang dibuat oleh manusia (cahaya listrik). Kedua sumber cahaya tersebut mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap warna karena tingkat iluminasinya yang berbeda. Tabel berikut ini menunjukkan perubahan warna dibawah cahaya terang dan gelap :

WARNA	CAHAYA	
	TERANG	GELAP
Merah	Menjingga	Mengungu
Hijau	Menguning	Merbiru (biru-hijau)
Biru	Menghijau	Mengungu
Jingga	Menguning	Memerah

Tabel 2.1 Pengaruh cahaya terhadap warna

2.3.2.1 Warna Dibawah Cahaya Alami

Kondisi yang paling baik untuk melihat warna adalah pada siang hari dibawah kondisi yang normal. Warna suatu objek yang diterangi sinar matahari siang, Keragamannya tergantung pada panjang gelombang sinar dan struktur sinar yang dipantulkannya. Struktur sinar yang dipantulkan juga bergantung pada seleksi daya serapnya (tekstur). Faktor lain yang dapat memodifikasi persepsi sebuah sebuah warna adalah ukuran, bentuk, posisi yang melihat, posisi obyek dan arah penyinaran.

Perubahan posisi sumber cahaya, beragam sudut dan intensitas cahayanya secara konsekuen akan mengubah kualitas warna. Warna sekeliling obyek akan mempengaruhi warna obyek, karena obyek akan memantulkan cahaya yang datang dari obyek lain. Warna tidak akan timbul bila tertutup atau terisolasi, tetapi akan berinteraksi dengan warna lain.

2.3.2.2 Warna Dibawah Cahaya Buatan

Menurut Luigina de Grandis, sumber cahaya buatan itu dibagi menjadi tiga, yaitu cahaya yang hangat (incandencent), cahaya listrik dan cahaya yang mengandung fosfor. cahaya hangat adalah sumber cahaya buatan yang mengeluarkan panas . Cahaya ini memencarkan panjang gelombang penyinaran yang hangat. permukaan berwarna panas tampak lebih terang dan permukaan berwarna sejuk tampak lebih redup. lampu semacam ini tidak boleh digunakan ditempat-tempat yang benar-benar memerlukan perbedaan warna.

Sumber cahaya listrik neon mengandung bahan-bahan seperti sodium, mercury, dan gas xenon. cahaya neon baik untuk cahaya penambah karena tidak begitu memodifikasi warna, karena menghasilkan cahaya putih.

Lampu yang mengandung fosfor (flourecent) adalah cahaya yang dibuat dari bermacam-macam campuran fosfor yang dapat memproduksi cahaya menyala yang tidak putih sempurna. cahaya seperti ini terpiisah-pisah warnanya akan memodifikasi warna obyek yang disinarnya. Sinar flourscent berisi sinar merah dan kuning, sedangkan cahayanya dominan warna biru. Ada tipe cahaya flourscent tertentu yang dapat memproduksi cahaya putih menyerupai cahaya siang hari. cahaya ini mempunyai sifat ekonomis. Lampu yang bercahya putih baik untuk menyinari

benda – benda dari bahan plastik atau bahan inorganik, karena sinar tersebut akan memperlemah nada-nada hangat dan menjadi kebiruan.

Intensitas cahaya sama pentingnya dengan intensitas warna. Dalam intensitasnya, cahaya dibagi menjadi tiga jenis, yaitu penyinaran penuh, penyinaran sedang dan penyinaran rendah (temaram). Biasanya penyinaran yang efektif adalah penyinaran medium, detail permukaan akan tampak jelas. Cahaya yang terlalu tinggi intensitasnya akan menambah putih warna yang sebenarnya, sementara cahaya temaram akan menyebabkan warna lebih gelap.

Setiap objek berwarna akan memantulkan warna ke sekitarnya. Bila obyek itu merah dan cahayanya jatuh ke dekat obyek warna putih, maka obyek putih akan berwarna kemerahan.

- ❖ Dari kajian diatas dapat menjadi bahan referensi untuk penyusunan kosep desain. Untuk pengaplikasian pada konsep desain akan digunakan 2 macam warna yaitu warna hangat digunakan pada area yang membutuhkan banyak interaksi seperti di cafe, ruang whorkshop, ruang audio visual untuk menciptakan kesan hangat dan akrab. Untuk warna dingin diaplikasikan pada area yang membutuhkan ketenangan seperti area koleksi perpustakaan dan ruang baca

2.4 Kajian Tentang Pencahayaan

Menurut DK.Ching, 1996, cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior. Tanpa cahaya, tidak akan ada nada bentu, warna, atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Oleh karena itu, fungsi pertama desain pencahayaan adalah menyinari bangunan dan ruang suatu lingkungan interior, dan memungkinkan pemakainya melakukan aktivitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan, akurasi dan kenyamanan yang tepat.

Tata letak penyinaran dan pola cahaya yang dipancarkannya harus berakomodasi dengan gambar arsitektur dari ruang dan pola-pola penggunaannya. Oleh karena mata kita mencari obyek yang paling terang dan kontras yang paling kuat dalam bidang pandangannya, koordinasi ini sangat penting dalam perencanaan pencahayaan lokal atau kegunaan tertentu.

2.4.1 Metode Pencahayaan Dalam Interior

Ada tiga metode pencahayaan suatu ruang :

1. Pencahayaan umum (general lighting)

Pencahayaan umum atau menerangi ruang secara merata dan umumnya terasa baur. Sifat cahaya yang menyebar dapat mengurangi kesan kontras antara pencahayaan untuk kegunaan tertentu dan permukaan yang mengelilingi ruang tersebut dengan efektif. Pencahayaan umum juga dapat digunakan untuk mengurangi kesan bayangan, menghaluskan dan memperluas sudut-sudut ruang, serta menyediakan level pencahayaan yang memadai agar dapat bergerak dengan aman dan untuk kepentingan umum.

2. Pencahayaan Lokal (local lighting)

Pencahayaan lokal atau penerangan untuk kegunaan khusus menerangi sebagian ruang untuk penampilan obyek atau aktivitas visual tersebut. Sumber-sumber cahaya biasanya dipasang dekat dengan -, diatas, atau disamping permukaan yang diterangi, sehingga memungkinkan pemakaian daya listrik yang lebih efisien dari pada penerangan umum dan pengaturan tingkat terang (dengan dimer atau rheostat) dan arahnya selalu baik.

3. Pencahayaan aksent (accent lighting)

Merupakan bentuk dari pencahayaan lokal yang menciptakan titik fokus atau pola ritme dari cahaya dan kegelapan dalam ruang. Bukan hanya berfungsi menyinari sesuatu tempat atau aktivitas tertentu, Pencahayaan aksent juga digunakan untuk mengurangi kesan monoton dari penerangan umum, menonjolkan keistimewaan ruang atau menerangi obyek seni atau benda koleksi.

2.4.2 Karakter Pencahayaan

Matahari, bintang, dan lampu listrik terlihat mata kita karena cahaya yang ditimbulkannya. Hampir semua yang kita lihat bagaimanapun, dapat dilihat karena cahaya yang dipantulkan oleh permukaan obyeknya. Kemampuan kita untuk melihat dengan baik yaitu pengenalan bentuk, warna dan tekstur dipengaruhi tidak saja oleh banyaknya cahaya yang menyinarinya tetapi juga oleh faktor-faktor berikut ini:

- a. Kekuatan terang cahaya
- b. kontras
- c. silau
- d. pembauran
- e. Warna

a. Kuat Terang Cahaya

Kuat terang cahaya merujuk pada banyaknya energi cahaya yang dipantulkan oleh suatu permukaan. Tingkat kuat terang cahaya suatu benda, pada gilirannya tergantung pada kekuatan warna dan tekstur permukaan tersebut. Permukaan yang mengkilat dan warna yang terang akan lebih banyak memantulkan cahaya daripada permukaan yang gelap, kusam atau teksturnya kasar walaupun sama besar.

Dari sini dapat dikatakan bahwa aktivitas visual bertambah sesuai dengan kuat terang cahaya benda itu sendiri. Sama pentingnya adalah kuat cahaya alternatif antara benda yang sedang dilihat dan keadaan disekitarnya. Untuk mengenali rupa, bentuk dan tekstur, diperlukan adanya perbandingan kontras atau kuat cahaya tertentu. Misalnya, benda berwarna putih akan sukar terlihat, seperti halnya benda berwarna gelap yang dilihat di depan latar belakang yang gelap.

b. Kontras

Kuat terang permukaan pada suatu bidang tugas harus sama dengan latar belakangnya atau sedikit lebih terang. biasanya direkomendasikan rasio kuat terang maksimum sebesar 3:1 antara permukaan tugas dan latar belakangnya. Antara bidang tugas dan bagian yang paling gelap dari rasio ruang kuat terang dapat menimbulkan kesialauan dan masalah-masalah lain seperti kelelahan mata dan hilangnya penampilan visual.

c. Silau

Ada dua jenis silau, langsung dan tidak langsung. Silau langsung disebabkan oleh kuat terang sumber cahaya yang terjadi dalam bidang pandangan normal. Semakin besar kuat terang sumber cahaya, semakin menyilaukan. kemungkinan-kemungkinan solusi masalah kesilauan langsung mencakup hal-hal berikut ini :

- Menempatkan sumber - sumber cahaya yang kuat di luar garis pandangan langsung, jika tidak mungkin dapat menggunakan penutup.
- Meningkatkan kuat terang latar belakang dari sumber-sumber cahaya dan kurangi rasio kuat terangnya.

Silau tak langsung disebabkan oleh suatu permukaan tugas atau pandangan cahaya dari sumber cahaya ke mata yang melihatnya. Istilah refleksi tertutup kadang – kadang digunakan untuk menjelaskan jenis silau karena refleksi dari sumber cahaya menimbulkan bayangan yang menutupi permukaan tugas dan rugi kontras resultan yang diperlukan untuk dapat melihat suatu bayangan.

Sinar menyilaukan yang dipantulkan dapat menimbulkan masalah apabila permukaan tugas atau yang dipandang berkilau dan mempunyai tingkat pantul yang kuat. penggunaan permukaan bahan yang kusam dapat menguranginya tetapi tidak menghilangkan refleksi tertutup.

Solusi yang diperlukan untuk masalah silau yang dipantulkan meliputi hal-hal berikut :

- menempatkan sumber cahaya agar garis pancaran cahaya yang dipantulkan menjauhi yang melihatnya.
- Menggunakan sumber-sumber cahaya dengan pembaur atau lensa-lensa yang mengurangi tingkat kuat terangnya.
- Merendahkan ukuran ketinggian penerangan umum yang ada diatas kepala dan dilengkapi dengan penerangan likal yang lebih dekat dengan permukaan kerja.

d. Pembauran Cahaya

Penyebaran cahaya adalah ukuran dari arah dan dispersi cahaya setelah terpancar dari sumbernya. Kualitas cahaya ini mempengaruhi baik atmosfer visual suatu ruang maupun penampilan benda-benda yang ada didalamnya. Sumber cahaya yang luas seperti langit-langit yang bersinar menghasilkan pencahayaan tersebar yang datar seragam dan pada umumnya tidak menyilaukan. Cahaya yang lembut meminimalkan kontras dan bayangan dan membuat sulit pengenalan tekstur permukaan yang ada.

Sebaliknya sumber cahaya bentuk titik seperti lampu pijar menghasilkan arah cahaya dengan sedikit penyebaran. Penerangan searah menambah persepsi kita terhadap rupa, bentuk dan tekstur permukaan dengan menghasilkan bayangan dan variasi kekuatan terang pada benda-benda yang disinari.

Pencahayaan tersebar juga dapat menjadi monoton. Beberapa penerangan searah dapat mengurangi kebosanan dengan menciptakan aksent-aksent visual, memberikan variasi-variasi kekuatan terang cahaya dan membuat permukaan semakin terang.

e. Warna Cahaya

Sifat penring cahaya yang lain adalah warnanya dan bagaimana warna tersebut mempengaruhi warna benda dan permukaan dalam ruang. Sementara kita menganggap hampir semua cahaya berwarna putih, distribusi spectrum cahaya bervariasi sesuai dengan sifat sumbernya.

Distribusi spektrum sumber-sumber cahaya buatan bervariasi menurut jenis lampunya. Misalnya, lampu pijar menghasilkan cahaya kuning keputih-putihan sedangkan lampu TL putih – dingin menghasilkan cahaya biru keputih-putihan.

Warna permukaan aktual adalah hasil dari refleksi warna yang paling dominan dan penyerapan warna cahaya lain yang menyinari permukaan tersebut. Distribusi spectrum suatu sumber cahaya sangat penting karena jika panjang gelombang warna tertentu tidak ada, maka warna-warna tersebut tidak dapat dipantulkan dan akan tampak hilang atau menjadi abu-abu di setiap permukaan yang disinari oleh cahaya tersebut.

2.4.3 Jenis Pencahayaan

Menurut sumber datangnya, cahaya dapat dibedakan menjadi 2, antara lain :

1. Pencahayaan alami

Sumber dari semua cahaya alami di siang hari adalah matahari. Cahayanya kuat tetapi bervariasi menurut jam, tempat dan musim. Matahari juga dapat menyebar karena adanya awan yang menutup, kabut, pengendapan ataupun polusi udara.

Selain cahaya matahari langsung, dua kondisi lain harus dipertimbangkan waktu mendesain pemberian cahaya siang untuk suatu ruang, pantulan cahaya dari

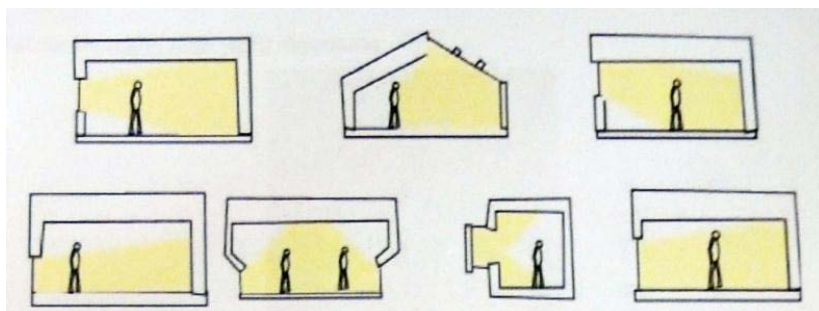
langit yang cerah dan cahaya langit yang mendung. Sementara cahaya matahari langsung mempertegas warna-warna yang panas dan terang. Cahaya yang diperoleh dari bukaan yang menghadap ke langit lebih bersifat menyebar dan memperkuat warna-warna dingin.

Tujuan pemanfaatan cahaya matahari sebagai penerangan alami dalam bangunan adalah sebagai berikut :

- a. menghemat energi dan biaya operasional bangunan
- b. menciptakan ruang yang sehat mengingat sinar ultraviolet yang memberi efek psikologis bagi manusia dan memperjelas kesan ruang.
- c. Mempergunakan cahaya alami sejauh mungkin kedalam bangunan, baik sebagai sumber penerangan langsung maupun tidak langsung.

Cahaya matahari yang jatuh ke permukaan tanah/bangunan dapat dinyatakan sebagai berikut :

- a. cahaya matahari langsung pada bidang kerja.
- b. Refleksi/pantulan cahaya matahari dari benda yang berada diluar rumah dan masuk melalui jendela.
- c. refleksi/pantulan cahaya matahari dari dalam halaman, yang untuk kedua kalinya dipantulkan kembali oleh langit-langit dan dinding ke arah bidang kerja
- d. Cahaya yang jatuh dilantai dan dipantulkan lagi oleh langit-langit



Gambar 2.15 Arah persebaran cahaya

Besarnya refleksi cahaya matahari ini sangat dipengaruhi oleh pemantulan dan warna, sedangkan intensitas cahaya matahari yang masuk kedalam ruangan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini :

- a. Jenis bahan yang dipergunakan adalah tembus cahaya
- b. misalnya kaca polos, kaca berwarna, dan fibre glass

- c. Warna bahan sebagai bidang pantulan yang berpengaruh adalah warna dinding, langit-langit dan lantai. Semakin warnanya muda dan cerah, semakin banyak memantulkan cahaya.
- d. Luas bukaan/jendela
- e. pengurangan intensitas cahaya oleh kisi-kisi (sunscreen) dan pohon.

2. Pencahayaan buatan

Cahaya buatan adalah cahaya alami yang dihasilkan oleh elemen elemen bangunan. Kuantitas dan kualitas cahaya yang dihasilkan berbeda-beda tergantung dari jenis lampu yang digunakan.

Pencahayaan alami di waktu malam digantikan oleh cahaya buatan (lampu). Dalam perkembangannya cahaya buatan tidak hanya berfungsi sebagai penerangan yang membantu penglihatan manusia, namun juga sebagai elemen dekorasi yang aktif. Efek dari pendaran dari cahaya buatan dapat menonjolkan sisi keindahan suatu benda dan menciptakan suasana tertentu pada sebuah ruang.

2.4.4 Pencahayaan Berdasarkan Fungsi

- General lighting



Gambar 2.16 Pengaplikasian general light

General lighting atau penerangan merata adalah penerangan yang mutlak ada dan harus rata menerangi seluruh ruang. Fungsi penerangan ini adalah untuk membantu kita melihat dengan jelas dan merupakan sumber penerangan ruang. General lighting berasal dari sumber cahaya yang cukup besar dan terang sehingga cukup untuk menerangi seluruh ruangan. Peletakkannya yang sentral terutama pada plafon sebagai sumber cahaya utama.

- Task lighting

Pencahayaan setempat, untuk mendukung kegiatan tertentu yang butuh cahaya lebih terang seperti membaca, memasak, atau menulis. Sehingga fungsi lain dari task lighting adalah mendukung aktifitas yang membutuhkan pencahayaan lebih. Tipe penataan lighting tersebut fokus (spot) terhadap objek/aktivitas yang dimaksud.

- Accent light



Gambar 2.17 Pengaplikasian Accent light

Merupakan penerangan tambahan yang lebih berperan dalam segi estetika untuk menonjolkan detail elemen estetik. Jenis lampu ini menjadi aksen yang cukup dominan terhadap ruang. Sesuai dengan fungsi ya sebagai decorative lighting, sinar lampu ini dapat dijadikan “latar” pendukung tema, sehingga memberikan nuansa dan suasana tersendiri pada ruang .

2.4.5 Pencahayaan Berdasarkan Arah Penyebaran Cahaya

Arah sebaran cahaya secara garis besar dapat dibagi menjadi 5 kategori yaitu: Down light, uplight, sidelight, backlight, dan front light. Untuk memberi efek yang dramatis pada ruangan, cahaya yang muncul tidak hanya berasal dari satu sumber,

- Pencahayaan kebawah (down light)



Gambar 2.18 Down light

Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek di bawahnya, jenis lampu yang digunakan berupa lampu pijar, neon, compact fluorescent dengan sudut distribusi cahaya yang besar

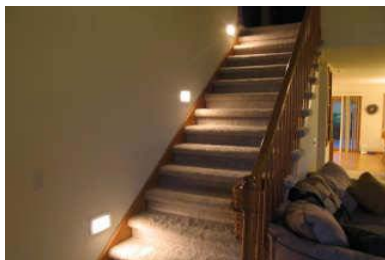
- **Pencahayaan ke atas (up light)**



Gambar 2.19 Up light

Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek di bawahnya, jenis lampu yang digunakan berupa lampu pijar, neon, compact fluorecent dengan sudut distribusi cahaya yang besar

- **Pencahayaan dari samping (side light)**



Gambar 2.20 Side light

Arah pencahayaanya berasal dari samping, side light tidak menyinari keseluruhan. cenderung menciptakan siluet yang memberikan efek dramatis.

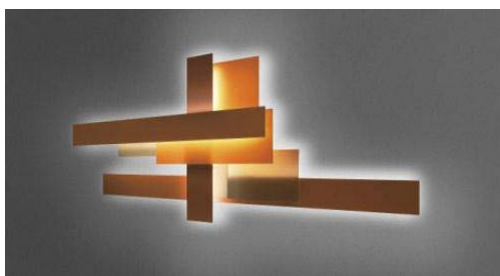
- **Pencahayaan dari depan (front light)**



Gambar 2.21 Front light

Cahaya yang diarahkan di depan obyek, seperti foto atau lukisan. Cahaya yang disebar rata pada obyek foto atau lukisan membuat obyek terlihat apa adanya

- **Pencahayaan dari belakang (back light)**



Gambar 2.22 Back light

Arah cahaya berasal dari belakang objek, misalnya untuk memunculkan siluet. Pada objek tertentu backlight ini memberikan cahaya pinggir yang mempesona, membuat bentuk objek lebih terlihat jelas.

2.4.6 Macam lampu

Ada 4 macam bola lampu yang ideal dipergunakan dalam suatu interior pada perpustakaan, berdasarkan konsep dan fungsi ruang tersebut. Berikut dibawah ini tabel kekurangan dan kelebihan lighting diterapkan pada fungsi ruang pada perpustakaan yaitu:

Macam	Kelebihan	Kekurangan	Fungsi
Flourecent	Nuansa hangat Atmosphere ruang datar Warna ruang menjadi kelabu/kebiruan Sumar cahaya berpendar	Hemat listrik Umur lampu panjang Permukaan bola lampu tidak panas saat menyala	Cocok untuk kegiatan yang memerlukan konsentrsi tinggi, seperti memilih produk
Tungsen (pijar)	Nuansa hangat Warna ruang baik	Umur pendek Boros listrik Permukaan bola lampu panas saat menyala	Cocok untuk kegiatan yang santai, dan memberikan kesan nyaman pada ruang
Halogen	Nuansa hangat Warna ruang sempurna	Umur pendek Boros listrik Permukaan bola lampu sangat panas Merusak permkaan benda	Cocok untuk kegiatan yang santai serta memberikan penonjolan pada bidang ekspose baik elemen estetis maupun expose ruang
Lampu khusus	Memiliki beragam warna Memberi nuansa decorative	Umur pendek Boros listrik	Sebagai pencahayaan dekoratif, seperti pada elemen estetis

Tabel 2.2 Macam Lampu

Berdasarkan tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa tidak semua jenis bola lampu dapat diterapkan pada interior sebuah perpustakaan. Setelah mengetahui karakteristik bola lampu diatas, kajian selanjutnya adalah membahas tentang pengertian umum dan pengaplikasian bola lampu tersebut .

2.4.7 Jenis Lampu Pijar

Jenis lampu pijar adalah :

1. Bohlam bening

Lampu ini menghasilkan cahaya lebih tajam dibandingkan jenis bola lampu lainnya, karena tabung gelasnya bening tidak berlapis

2. Tungsan filamen (dekorasi)

Lampu ini bentuknya bulat dan biasanya memiliki daya (watt) kecil, Warnanya juga bermacam-macam dan sering digunakan untuk dekorasi.

3. Tungsan halogen

Pada prinsipnya lampu halogen termasuk dalam kelompok lampu pijar.hal ini disebabkan prinsip kerjanya mirip lampu pijar, dan daya (watt) yang sama. Cahya lampu halogen dapat memunculkan warna asli dari obyek yang dikenai cahaya.

4. Lampu berpendar

Lampu berpendar (florescent) sering disebut lampu neon.Bentuknya ada yang lurus panjang dan lingkaran.Lampu neon disebut juga lampu TL.

Berikut ini macam-macam tipe lampu flourecent:

- Daylight (D)
- White (W)
- Soft White (SW)
- Cool White (CW)
- Deluxe Cool White (CWX)
- Warm White (WW)
- Deluxe Warm White (WWX)

Berdasarkan macam-macam tipe lampu flourecent diatas sesuai dengan rekomendasi dari The General Electric Company, dapat ditarik kesimpulan aplikasi penerapan pada ruangan yaitu:

Cahaya Flourescent	Penampilan Lampu	Suasana yang tercipta	Fungsi ruang
Cool White	Lampu berwarna putih	Memberikan kesan netral dan dingin pada ruang	Untuk memfokuskan detail display produk

Day light	Lampu bluish white	Memberikan kesan sangat dingin pada ruangan	Kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi dan aktivitas padat
Delux Warm White	Lampu yellowish white	Memberi kesan hangat dan dingin yang menyatu memberikan kesan nyaman pada ruangan	Penerangan pusat aktivitas pengunjung, area makan,minum,beristirahat (mengobrol)

Tabel 2.3 Macam Lampu Flourecent

5. Lampu Khusus

Lampu *continous lighting*, lampu ini bertujuan untuk mendapatkan cahaya kontinyu yang tidak putus disekeliling objek yang disinari. Saat ini ada tiga model lampu Continuous light yang tersedia yaitu *click strip*, *philinia*, dan lampu selang. Dari sisi kualitas warna yang dimiliki, lampu *click strip* memiliki *color rendering* yang paling baik dibandingkan kedua model lampu *Continous lihting* yang lainnya.

2.5 Kajian Tentang Penghawaan

Daerah Indonesia pada umumnya dan Surabaya pada khususnya memiliki iklim tropis. Pada iklim tropis setiap bangunan, membutuhkan penghawaan yang baik. Penghawaan pada bangunan tropis dapat dilihat melalui bukaan-bukaan atau jendela dengan ukuran lebar. Hal ini disebabkan karena suhu dan kelembaban pada daerah tropis sangat tinggi. Oleh karena itu dibutuhkan aliran udara yang banyak sehingga dapat menurunkan suhu dalam ruangan.

Untuk membantu mengatasi udara panas yang berlebihan dalam ruang maka dirancangkanlah suatu alat yang mampu mengatur udara secara tetap dan konstan sehingga mencapai kondisi udara yang nyaman, sejuk bagi si pemakai ruang, yaitu melalui air *conditioning system*. Namun pemakaian AC juga tidak terlalu bagus karena membuat suatu bangunan menjadi boros energi dan tidak ramah lingkungan. Maka itu pemakaian ventilasi dalam ruangan dirasa sangat penting.

Berikut ini adalah standarisasi penghawaan dalam perpustakaan menurut Ernest Neufert, 2002 :

- 20° – 22° C pada musim panas
- 20° C pada musim hujan
- 50-60 rel kelembapan udara
- 6-7 kali pemutaran pengubahan udara/per jam

2.8.1 Penghawaan alami

Penghawaan alami atau ventilasi alami adalah pertukaran udara dalam bangunan dengan udara dari luar bangunan melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka. Sirkulasi udara yang baik dalam bangunan dapat memberikan kenyamanan secara termal. Aliran udara dapat mempercepat proses penguapan dari permukaan kulit sehingga dapat memberikan kesejukan bagi penghuni.

Untuk mencapai kenyamanan, kesehatan, dan kesegaran dalam bangunan pada daerah tropis dengan kelembapan udara tinggi, maka diperlukan usaha untuk mendapatkan udara segar dari aliran udara buatan.

cara endapatkan udara segar dari alam :

- Memberikan bukaan-bukaan pada daerah-daerah yang diinginkan
- memberikan ventilasi yang sifatnya menyilang

Udara nyaman mempunyai kecepatan tidak boleh lebih dari 5km/jam dengan suhu <30° C dan banyak mengandung oksigen. Dengan memenuhi persyaratan tersebut, kenyamanan akan dapat dinikmati sehingga semua kegiatan bangunan dapat berjalan dengan baik.

Pertukaran udara di dalam bangunan juga sangat penting bagi kesehatan. Didalam bangunan banyak terbentuk uap air dari berbagai macam aktivitas. Uap air ini cenderung mengendap di dalam ruangan. Berbagai zat berbahaya juga banyak terkandung dalam benda –benda tersebut. Jika rumah tidak memiliki sirkulasi udara yang baik, zat-zat kimia didalam rumah dapat terhirup oleh manusia.

Untuk memaksimalkan potensi angin untuk pencahayaan, diperlukan bukaan yang lebih dari satu buah pada ruangan, dengan posisi yang terhadap, agar tercipta ventilasi silang (cross ventilation).

Dengan sinar matahari sepanjang hari, jika terlalu panas si satu sisi, sisi yang lain dapat dibuka bergantian untuk mengalirkan angin. Selain itu, desain ruang tetap memperhatikan pemberian bukaan dinding yang tidak tertutup secara permanen dibagian atas dinding/*bovenlicht*. *Bovenlicht* ini selain berfungsi sebagai lubang cahaya. Pemberian *bovenlicht* sebaiknya ditutup menggunakan kawat kasa untuk mencegah gangguan serangga atau hewan pengerat.

2.8.2 Penempatan Bukaan Untuk Penghawaan Alam

Kecepatan, temperatur dan arah angin adalah pertimbangan yang dalam penempatan jendela di semua daerah dan iklim. Pada musim panas, ventilasi pendorong angin diperlukan untuk menyejukkan karena adanya penguapan atau konduksi. Untuk cuaca dingin, angin harus dihindari atau ditahan agar tidak menembus jendela-jendela dan masuk kedalam bangunan. Sepanjang waktu, untuk menghilangkan udara yang mampat dan bau-bauan dari ruang interior.

Angin adalah udara yang bergerak. Udara bergerak dari tempat yang bertekanan tinggi ke tempat yang bertekanan rendah. Karena itu peletakan bukaan dinding/lubang angin harus diperhatikan fungsinya. Jika fungsinya untuk mengalirkan udara panas dari dalam ruangan keluar, maka lubang angin diletakkan dibagian tertinggi misalnya dengan exhaust fan.

Selain bukaan dengan dinding, perlu diperhatikan adanya angin yang mengalir dibawah atap. Dengan demikian suhu udara di dalam ruangan menjadi lebih rendah. Ventilasi alam dalam ruang interior bangunan terjadi akibat perbedaan tekanan udara maupun temperaturnya. Pola aliran udara yang terjadi dari gaya-gaya tersebut lebih dipengaruhi oleh bentuk geometri bangunan dari pada kecepatan angin.

2.8.3 Penghawaan Buatan

Untuk mengatur kesejukan udara dalam ruangan, kita mengenal 2 jenis sistem pengaliran udara yaitu sistem yang alami dan sistem mekanis. Sistem alami, antara lain cross ventilation, sedang sistem mekanis yaitu sistem buatan manusia.

- A. Sistem mekanis yaitu suatu sistem pengkondisian udara dalam ruangan yang mempergunakan alat mekanis (listrik).
- B. Sistem air conditioning yaitu sistem pengaturan udara dalam ruangan yang dilakukan secara teratur constant.

Pemilihan AC dikarenakan sistem mekanis dianggap tidak mampu untuk mengatasi yang antara lain :

1. Ventilasi alami yang kurang memenuhi syarat
2. Keadaan temperatur dan kelembaban udara kurang seimbang
3. Keadaan lingkungan hidup yang tidak memenuhi persyaratan ketentraman, terutama yang disebabkan oleh polusi udara dan suara.
4. udara bersih yang tidak mencukupi untuk kebutuhan suatu ruang dengan jumlah orang beserta aktifitasnya.

Dalam pasaran umum kita mengenal 5 jenis AC yaitu :

- a. AC window (lebih cocok digunakan untuk ruangan kecil)
- b. AC Central
- c. AC Split Duct
- d. AC Kaset
- e. AC split (kelembutan suara mesin yang tidak bising, karena motor kondensator terletak diluar ruangan)



Gambar 2.23 AC Split

Spesifikasi kebutuhan AC

Ceillin Type	25.000 BTU/h s/d 44.400 BTU/h
Cassette Type	25.000 BTU/h s/d 44.400 BTU/h
Cincealed Split Duct Type	25.000 BTU/h s/d 89.700 BTU/h
Absorbtion Chilers	100 TR s/d 1.500 TR

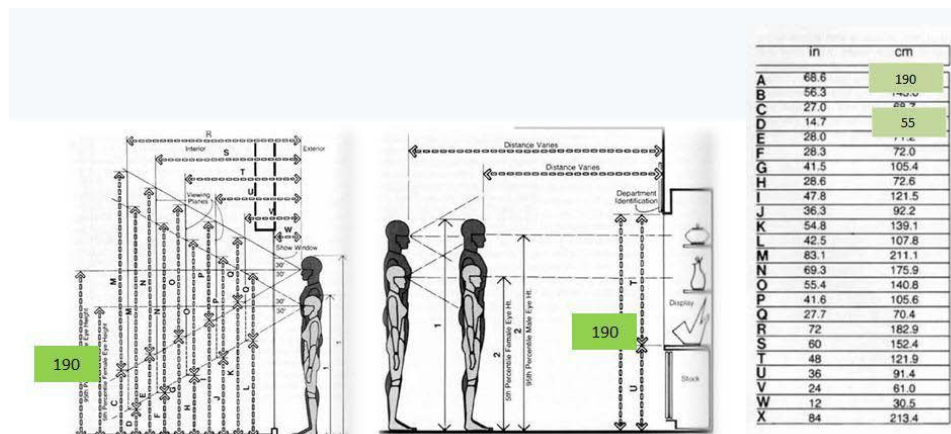
Tabel 2.4 Spesifikasi kebutuhan AC

Dari kajian diatas dapat menjadi bahan referensi untuk penyusunan kosep desain. Untuk pengaplikasian pada konsep desain akan digunakan 2 macam Penghawaan yaitu penghawaan buatan dan penghawaan Alami. Penghawaan alami akan digunakan pada pagi hari untuk meminimalkan penggunaan energi di perpustakaan. Untuk area-area yang membutuhkan kenyamanan tinggi seperti ruang baca, area koleksi, ruang audio visual, ruang workshop menggunakan penghawaan buatan untuk menjaga suhu konstan yang dapat menunjang kenyamanan pengguna.

2.9 Kajian Anthopometri

Selain konfigurasi penataan furnitur diatas, syarat ergonomi yang penting adalah antropometri yaitu mempelajari jarak sirkulasi yang ideal untuk perpustakaan.

2.9.1 Jarak Pandang

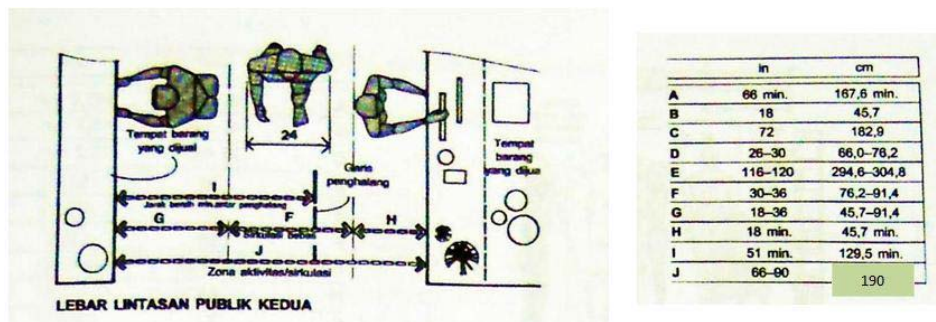


Gambar 2.24 Jarak pandang

Pada gambar ini dijelaskan mengenai jarak pandang terhadap display buku. Dapat disimpulkan bahwa Jarak minimalnya adalah 55 cm dari lantai dan jarak maksimalnya 190 cm dari atas, 30° pandangan lurus manusia.

- ❖ Hasil analisa dari jarak pandang ideal diatas nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan untuk mendesain rak display di perpustakaan, jarak pandang maksimal yang akan digunakan adalah 190 cm dari lantai.

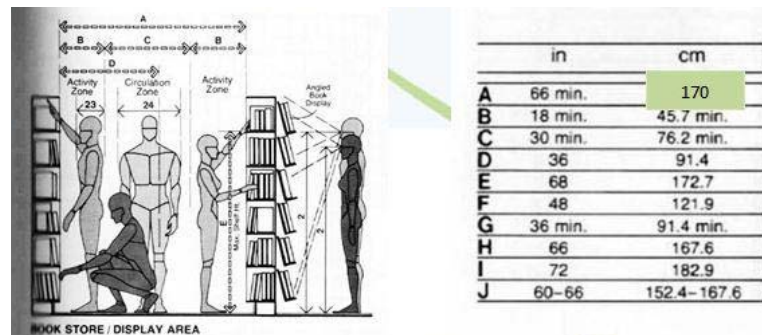
2.9.2 Sirkulasi Antar Rak



Gambar 2.25 Sirkulasi Antar rak

Data pada gambar diatas memberikan gambaran tentang pengaturan: jalur lintasan pengunjung diantara dua meja atau rak display. Jalur/jarak ini sangat penting untuk kenyamanan pengunjung, oleh karena itu jarak harus sesuai dengan standart yaitu untuk jalur pelayanan idealnya dalah 190 cm.

2.9.3 Jarak Jangkauan Rak Display



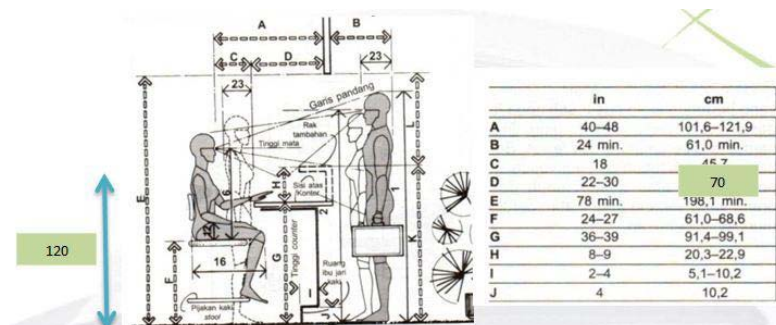
Gambar 2.26 Jarak Jangkauan Rak Display

Pada data anthropometri tubuh manusia diatas, dijelaskan bahwa A (jarak antar rak buku) minimal 167 cm. Zona aktivitas (B) yang dihitung dari tepi rak buku dengan punggung pria dewasa adalah 43,7 cm. Sedagkan zona sirkulasi (C) yang dihitung dari jarak antar punggung orang dewasa pria pada zona aktivitas adalah 76,2 cm. Dan tinggi rak buku maksimal, diukur melalui tinggi maksimal seorang wanita yaitu 172 cm

Data anthropometri inilah yang paling penting ntuk diperhatikan pada area perpustakaan. Penetaan buku dan pemilihan rak buku mempengaruhi ergonomi pengunjung. Selain itu jarak pandang juga mempengaruhi kenyamanan pengunjung.

- ❖ Dari data anthropometri diatas jarak yang akan diaplikasikan pada perancangan C₂O antara lain tinggi maksimal rak buku 180 - 190 cm dan jarak sirkulasi ideal orang lewat diantara rak display adalah 190 cm dari rentan minimalnya 170 cm dan jarak maksimalnya 230 cm.

2.9.4 Meja Administrasi dan Layanan



Gambar 2.27 Anthropometri meja administrasi dan Layanan

Pada data anthropometri diatas dijelaskan bahwa tinggi meja resepsionis adalah 91-99 cm dan tinggi maksimalnya sekitar 120 cm, untuk lebar mejanya sekitar 55 - 76 cm. Jarak pengguna dengan meja dibuat sekitar 45,7 cm. Untuk meja resepsionis yang tinggi maka harus menggunakan kursi tinggi dengan kurun

- ❖ Dari data antropometri diatas ukuran yang diambil untuk membuat meja resepsionis yaitu tinggi 91 cm dari lantai dan tinggi maksimalnya 120 cm, lebar meja dibuat sekitar 70 cm.

2.9.5 Area perpustakaan

Area perpustakaan merupakan area terpenting dari C₂O, dimana aktivitas utama terjadi di area ini. Di area ini, pengunjung dapat bebas memilih, menikmati, maupun membaca buku. Berikut ini merupakan penjabaran mengenai ergonomi area perpustakaan dari konfigurasi /penataan dan antropometri.

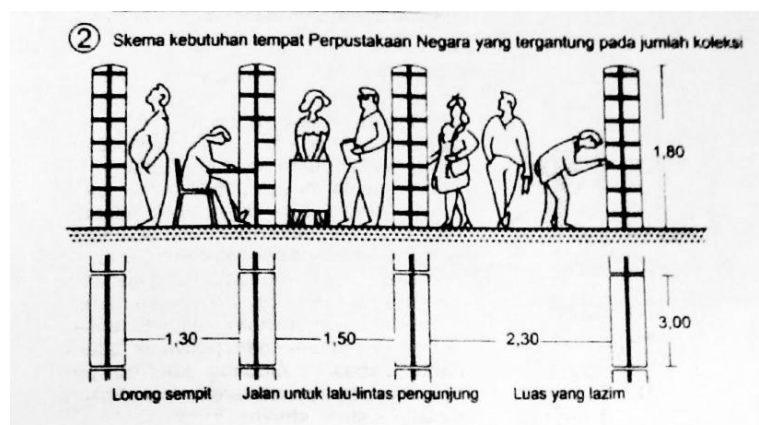
2.9.6 Konfigurasi penataan furniture

Furnitur perpustakaan mengusung nuansa pop art, furniture terdiri dari book shelf, meja dan kursi baca, counter peminjaman. Ukuran furnitur disesuaikan dengan anthropometri tubuh manusia untuk memudahkan dalam proses pengoperasiannya. Untuk penataan furnitur yang akan digunakan dalam

C₂O Library ada 2 tipe, yaitu: penataan furnitur (rak buku, meja dan kursi) dan pola penataan. Berikut ini adalah data dimensi furnitur yang sering digunakan pada perpustakaan, antara lain :

- Panjang, lebar, tinggi rak buku untuk pengunjung umum : 100x54x180 (cm)
- Terdiri dari 5-6 tingkat rak
- Panjang, lebar, tinggi rak buku untuk pelajar : 100x54x170 (cm)
- Terdiri dari 4-5 tingkat rak
- Panjang, lebar, tinggi rak buku untuk anak-anak : 100x54x150 (cm)
- Terdiri dari 4-6 tingkat rak
- Panjang dan lebar meja untuk perseorangan (1 kursi) : 100x70 (cm)
- Panjang dan lebar meja untuk 2 orang (cm) : 180x70 (cm)

2.9.7 Penataan Rak Buku



Gambar 2.28 Ergonomi rak buku

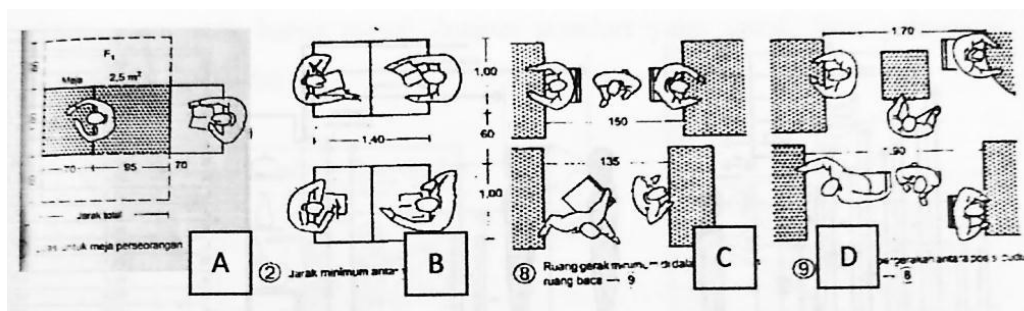
Pada gambar diatas dapat dilihat kenyamanan sirkulasi dari jarak antar rak buku, pada gambar A penataan rak buku dengan meja dan kursi berkapasitas 1 orang. Penataan ini terjadi pada lorong sempit, dimana hanya ada 2 pengguna yang berada di tempat tersebut. Penataan seperti ini biasa digunakan pada display buku yang berada disudut ruangan perpustakaan.

Pada gambar B merupakan jalur lalu lintas pengunjung dengan kapasitas 2 orang tanpa meja dan kursi. Gambar C merupakan jarak dengan luasan yang lazim yaitu dengan kapasitas 3 orang atau bisa diganti dengan 1 meja dan kursi dengan kapasitas 1 dan 2 orang berdiri. Gambar C menunjukkan pengaturan peletakan

antar rak buku secara maksimal. Jarak antara rak adalah 230 cm, dengan zona aktivitas dan zona sirkulasi di tengah.

- ❖ Dari pemaparan standart ergonomi penataan rak display koleksi buku , penataan furnitur yang dirasa paling tepat digunakan pada rancangan desain interior C₂O Library adalah gambar B dan C . dengan luasan 150 cm untuk sirkulasi 2 orang dan luasan max 230 untuk sirkulasi 3 orang.

2.9.8 Penataan Meja Baca



Gambar 2.29 Jarak Penataan Meja

Dari gambar penataan meja baca disamping dapat dilihat, Gambar A merupakan luasan untuk meja persorangan dimana terdapat jarak antara meja satu dengan yang lain sebesar 95 cm. Hal ini dimaksudkan agar tidak saling mengganggu satu sama lain, seperti kursi terbentur.

Gambar B merupakan jarak minimum antar meja yaitu sebesar 60 cm, yang dipergunakan untuk lalulintas jalan pengunjung lainnya. Gambar C merupakan ruang gerak minimum didalam jangkauan ruang baca dengan ukuran > 135cm, sedangkan gambar D adalah lalu lintas pergerakan antara posisi duduk dan berdiri. Penataan ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan dalam ruang gerak pengunjung perpustakaan

- ❖ Dari data analisa gambar disamping, yang dapat diaplikasikan pada perancangan ruang baca C₂O nantinya adalah gambar C dengan luasan sirkulasi antar 2 meja baca sekitar 150 cm.

2.10 Company Profile

2.10.1 Sejarah C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Bermula dari hoby membaca dan mengkoleksi buku sejak kecil, Kathleen Azali (*Founder&Director* C₂O Library.cinematheque.Cafe) berkeinginan untuk membagi jendela pengetahuannya tersebut dengan masyarakat luas, terutama untuk masyarakat di kota surabaya. Saat masih kecil, Kathleen Azali sering gemas melihar buku-buku yang menganggur, didiamkan begitu saja, dan jarang dibaca. Kathleen kemudian suka meminta buku-buku milik saudaranya yang sudah jarang dibaca. Ia berpendapat dari pada buku-buku tersebut rusak karena cuaca, kutu, dan rayap, lebih baik dirawat dan siapa tahu kelak berguna bagi orang lain. Dari hobinya mengoleksi buku tersebut, jadilah lemari di rumah kathleen penuh dengan ribuan buku.

Pada pertengahan tahun 2008 Kathleen Azali mendirikan C₂O library.Perpustakaan ini berlokasi di sebuah rumah bergaya arsitektur belanda .Tepatnya di Jalan Doktor Sucipto 20, Surabaya. Lokasi C₂O berada di lingkup lingkungan yang cukup ramai dan strategis. Berdekatan dengan House Of Wismilak, Konjen Amerika, sekolah St.Louis, dan resto-resto terkenal di surabaya menjadikan C₂O library ramai dikunjungi pengunjung tiap harinya.



Gambar 2.30 Peta Lokasi C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Pada awalnya sang pemilik berkeinginan untuk membuat perpustakaan khusus desain grafis. Namun karena bidang koleksi yang ada terlalu luas dan tidak hanya terkonsentrasi pada desain grafis saja, maka dibuatlah sebagai perpustakaan untuk berbagai bidang pengetahuan. Koleksi buku di C₂O library sangat beragam

mencakup buku-buku dalam bahasa Inggris dan Indonesia dengan tema utama sastra, sejarah, ilmu sosial, seni, desain, dan film, beragam komik dan novel grafis, dan lebih dari 900 film penting / langka dalam sejarah sinema beserta literturnya.

Agar pencitraan C₂O tidak kaku, konsepnya dibuat sebagai ruang publik, tempat orang bertukar informasi dan berekspresi. Selain buku, ada kegiatan pemutaran film, bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, termasuk kegiatan media interaktif lainnya. Sejauh ini respon dari masyarakat cukup bagus. Banyak yang datang dan ada juga yang menyumbang buku untuk menambah koleksi C₂O Library. Cinematheque.Cafe.

2.10.2 Visi & Misi

Visi :

- Menjadi pusat informasi dan referensi yang aktif di mana pengunjung dari beragam kalangan dapat menggunakan media dan informasi demi pengembangan pemikiran kritis, ruang demokrasi, dan keberagaman.

Misi :

- Menyediakan akses, memperkenalkan dan membangun koleksi referensi dan hiburan untuk mendukung metode penelitian dan pembelajaran yang bervariasi.
- Menciptakan lingkungan (ruang publik) yang nyaman, dinamis dan kreatif untuk pertukaran ide: belajar, mengajar, riset dan beinteraksi.
- Bekerja dengan berbagai individu maupun organisasi untuk bersama-sama merekayasa terbentuknya iklim budaya yang segar, hidup, dan konstruktif.
- Melibatkan partisipan yang beragam dan menyediakan ruang dan jaringan seni dan budaya.
- Mendukung literasi dan seni budaya, lokal pada khususnya.
- Memastikan kelestarian koleksi dan sumber daya yang tersedia.

- ❖ Penyampaian konsep Post Modern pada C₂O Library.cinematheque.Cafe nantinya akan disesuaikan juga dengan visi dan misi dari perpustakaan, sehingga berkesesuaian antara konsep interior dengan pencitraan perpustakaan.

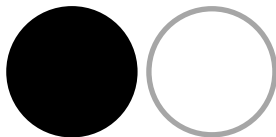
2.11 Corporate Image

C₂O library memiliki logo yang unik seperti ekspresi yang sedang tersenyum bahagia, yang memiliki makna setiap orang akan bahagia apabila dapat menambah pengetahuannya dengan membaca. Logo C₂O Library menggunakan warna dasar hitam dengan background putih.



Gambar 2.31 Logo C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Warna Dasar



Putih : R:255, G:255, B:255

Hitam : R:8, G:8, B:8

2.12 Struktur Organisasi



Skema 2.1 Susunan Organisasi C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Jumlah Staff :

- Director = 1 Orang
- Sub. Publikasi & Informasi = 1 Orang
- Sub. Administrasi & Pelayanan = 1 Orang
- Sub. Pengadaan & Pengolahan = 1 Orang
- Sub.Event = 1 Orang

❖ Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian administrasi C2O Library, jumlah staff inti hanya 5 orang, tidak termasuk staff lepas dan jasa cleaning service. Staff dari C₂O tidak banyak dikarenakan ruang publik ini adalah sebuah perpustakaan pribadi yang di kelola langsung oleh sang founder di bantu dengan teman-teman terpercaya dari founder. Pada konsep rancangan C₂O, nantinya untuk staff lepas akan tetap diadakan ruang tersendiri bersama dengan staff inti lainnya

2.13 Tugas Pokok dan Fungsi

NO	Jabatan	Tugas Utama
1	Director	<ul style="list-style-type: none">• Melaksanakan pengadaan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, perawatan, dan penyajian bahan pustaka, karya cetak serta karya rekam.• Menyelenggarakan urusan rumah tangga dalam bidang perpustakaan.• Mengadakan rapat kinerja dan evaluasi dengan seluruh bidang kepengurusan.• Melaksanakan kerjasama dengan perpustakaan lain atau instansi di dalam Surabaya maupun diluar Surabaya.• Merencanakan pelaksanaan, pengembangan dan pembinaan perpustakaan• Menyusun naskah bibliografi dan katalog koleksi perpustakaan.• Menyusun bahan rujukan berupa indeks, bibliografi, subyek, abstrak, dan penyusunan perangkat lunak.• Memberi Persetujuan akhir perihal acara-acara yang akan di adakan di C₂O.• Mengadakan penambahan koleksi buku, baik koleksi buku baru atau koleksi buku-buku langkakah.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi buku baru baik didalam maupun di luar negeri. • Menerima , mengolah, dan mempublikasikan karya seni, tulis, grafis dari seniman ataupun penulis lokal. • Menerima sumbangan buku, literatur, film dari masyarakat umum maupun instansi.
2	Sub.Publikasi & Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Merencanakan program acara dan aktivitas mingguan di C₂O library. • Menjalin kerjasama dengan instansi luar perihal koleksi atau acara yang akan di adakan C₂O. • Menerima proposal networking dengan instansi luar. • Menyelenggarakan dan merencanakan berbagai acara dan kegiatan peluncuran buku, pemutaran film, pameran, diskusi, lokakarya/workshop, penelitian. • Membuat laporan tiap acara. • Mengurus perihal volunteering. • Membantu director dalam pengembangan C₂O library • Menerima kerjasama atau venue hire untuk acara& kegiatan(pameran, corporate/club meeting, FGD, film screening, lecture, photo session, workshop, dan kegiatan lainnya
3	Sub.Administrasi & Pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan pekerjaan tata usaha dan kearsipan. • Melaksanakan urusan kepegawaian. • Melaksanakan urusan keuangan. • Melaksanakan urusan rumah tangga, perlengkapan, dan hubungan dengan anggota. • Melaksanakan koordinasi penyusunan kantor • Melaksanakan pendaftaran anggota perpustakaan dan memberi pelayanan. • Melaksanakan pemberian pinjaman dan informasi mengenai koleksi buku. • Menyusun rencana kebutuhan dan melaksanakan bahan pustaka. • Memberi informasi kepada anggota dan pengunjung tentang koleksi buku. • Merangkum aktivitsa perpustakaan dan administrasi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan administrasi. • menerima sumbangan dari pihak luar baik berupa buku atau yang lainnya.
4	Sub. Pengadaan & Pengolahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab atas perawatan dan pengadaan sarana-prasarana. • Menyiapkan ruang untuk pemutaran film dan aktivitas-aktivitas di C₂O. • Melakukan pengumpulan, pengolahan, inventaris, pemeliharaan, penyimpanan dan penyajian bahan pustaka. • Mengatur dan mengembalikan buku sesuai dengan urutan semula. • Mengatur dan mengurutkan koleksi baik buku maupun film. • Membantu director dalam pengadaan koleksi baru. • Membuat list daftar koleksi baru. • Membuat laporan perawatan sarana dan prasarana penunjang. • Membantu director dalam pengembangan perpustakaan.
5	Sub. Event	<ul style="list-style-type: none"> • Mengupdate berita, koleksi, dan acara melalui webside C₂O Library.Cinematheque.Cafe. • Mengupdate akun C₂O. • Memperkenalkan C₂O ke masyarakat luas. • Mengadakan promosi dan untuk C₂O. • Menginformasikan tiap acara yang akan diadakan di C₂O, baik ke masyarakat umum maupun ke member C₂O. • Membuat poster,brosur dan kelengkapan publikasi pra acara. • Menerbitkan C₂O Newslatter.

Tabel 2.5 Tugas pokok dan fungsi

2.14 Layanan C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Untuk kepuasan dan kenyamanan pengunjung, C₂O Library.Cinematheque.Cafe senantiasa memberikan berbagai pelayanan, antara lain yaitu :

- Koleksi buku yang beragam



Gambar 2.32 Koleksi buku C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Saat ini koleksi C₂O Library.Cinematheque.Cafe mencakup lebih dari 4.000 terbitan cetak (buku, majalah, jurnal, buku bergambar, novel, komik, katalog,dll) dalam bahasa Inggris dan Indonesia dengan tema utama sastra, budaya, sejarah, dan kajian indonesia.

- Sinematek



Gambar 2.33 Kegiatan Sinematek di C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Sinematek C₂O merupakan program pemutaran film dan diskusi non-formal berkala yang memfokuskan pada pergerakan, sutradara, artis dan auteur penting dalam sejarah sinema lokal maupun internasional. Program gratis dan terbuka untuk umum ini bertujuan berbagi dan bertukar referensi mengenai dan dari film-film yang diputar. Sumbangan dan sokongan dari penonton sangat di hargai untuk memastikan kelangsungan program ini dan C₂O. **Setiap Sabtu 17.30**, kecuali jika ada pengumuman lebih lanjut.

- Kartu anggota

C₂O Library mengadakan program kartu anggota, dimana yang sudah menjadi anggota dapat meminjang buku dan koleksi bacaan lainnya di C2O library dengan membayar biaya yang telah diterapkan di tiap label. Anggota yang sudah terdaftar juga akan mendapatkan akses informasi mengenai event-event yang akan diadakan di C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

- **Koleksi film**
Ada lebih dari 1000 film yang sudah terdaftar pada list koleksi C₂O Library.Cinematheque.Cafe, dengan fokus pada film-film penting dalam sejarah (sinema). Tersedia juga berbagai film dokumenter dan antropologi visual, khususnya mengenai suku bangsa indonesia.
- **Layanan info**
Staff dan anggota C₂O dapat membantu anda menelusuri informasi umum, mendapat rekomendasi buku & film, mencari buku langka, buku impor, event –event menarik, dan berbagai referensi lainnya.
- **Event menarik**
Selain untuk membaca, C₂O Library.Cinematheque.Cafe. juga sering digunakan untuk berbagai kegiatan dan acara yang menarik, seperti peluncuran buku, pameran, bedah buku, diskusi, lokakarya/workshop, acara live music, club meeting, photo session, penelitian, dll
- **Kafetaria**
C₂O Library.Cinematheque.Cafe. menyediakan kafetaria sebagai tempat bersantai, berkumpul dan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi pengunjung.

2.15 Pengunjung C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Pengunjung C₂O Library.Cinematheque.Cafe. terdiri dari berbagai lapisan masyarakat, tidak membatasi gender dan berbagai umur, mulai dari anak-anak, remaja, maupun dewasa. Mulai dari mahasiswa yang datang untuk mencari bahan tugas atau skripsi, anak-anak yang mencari buku cerita dan komik,taupun pengunjung dewasa yang gemar akan koleksi buku-buku sejarah yang langka

2.16 Waktu Layanan Pengunjung

Hari	Pukul
Senin, Rabu - Jumat	10.00 – 19.00
Sabtu - Minggu	11.00 – 21.00
Selasa, Hari besar	Tutup

Tabel 2.6 Waktu layananPengunjung

2.17 Koleksi C₂O Library.Cinematheque.Cafe

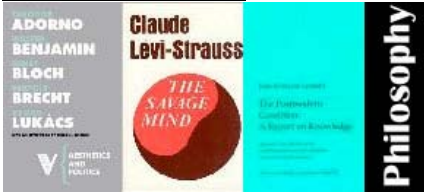

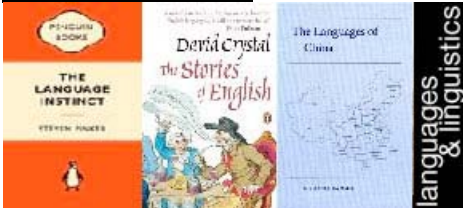
Perpustakaan C₂O menyediakan koleksi buku dan audio-visual terpilih dan bermutu dengan fokus utama sastra, sejarah dan humaniora, saat ini mencapai lebih dari 4000 buku dan 900 film (DVD, VCD, VHS). Koleksi kami terus diperbaharui untuk mencakup literatur-literatur baru, majalah, surat kabar, film & video dan jurnal-jurnal lainnya dari dalam dan luar negeri.

- Katalog Buku

Koleksi buku C₂O, terdiri dari buku-buku berbahasa Indonesia, Inggris dan sedikit Prancis, dibagi menjadi 2 kategori utama:

- Fiksi : novel, sastra; diurut secara alfabetikal berdasarkan nama akhir Pengarang. Contoh: Novel *Metamorphosis* karya Franz Kafka.
- Non – Fiksi : buku faktual; diurut berdasarkan nomer subjek / Kode Desimal Dewey. Contoh: *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa*, karya antropologi Clifford Geertz.

Kategori	Kode
Fiksi, Sastra, Novel 	<u>E</u>
Non-Fiksi	000-999
Karya Umum: Sistem Informasi & Pengetahuan, Pengarsipan, dll	000-099

Filsafat & Psikologi 	100-199
Agama 	Kode
Ilmu Sosial 	E
Bahasa & Linguistik 	000-999
Sains	000-099
Teknologi	100-199

Tabel 2.7 Daftar koleksi buku C₂O Library.Cinematheque.Cafe

- Katalog Film dan Video

Ada lebih dari 1000 film yang sudah terdaftar dalam list C₂O Library. Cinematheque.cafe. Dengan fokus pada film-film penting dalam sejarah (sinema), seperti film-film karya-karya Milies, Dreyer, Bunuel, Eisenstein, Vertov, Fritz Lang, Kurosawa, Ozu, Bergman, Satyajit Ray, Godard, Jacques

Tati, Tarkovsky, Fassbinder, Pasolini, Polanski, Jean Renoir, Abbas Kiarostami, Kieslowski hingga Michel Heneke dan Tim burton. Tersedia juga banyak film dokumenter dan antropologi visual, khususnya mengenai suku bangsa indonesia : Toraja, Asmat, dani, Tanggalo, Tengger, Dayak, dll.

2.18 Kegiatan C₂O Library.Cinematheque.Cafe

- Diskusi & presentasi



Gambar 2.34 Poster kegiatan diskusi di C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Kegiatan diskusi dan presentasi biasanya berupa kegiatan launching buku, bedah buku, ataupun diskusi umum dengan mendatangkan narasumber. Materi yang dibahas pada acara ini sangat beragam, mulai dari isi suatu buku, seni, budaya, ataupun urban art. Pengunjung untuk acara diskusi & presentasi bersifat umum dan tidak menutup kemungkinan yang datang dari berbagai kalangan, baik yang muda maupun yang tua. Beberapa acara diskusi yang pernah diadakan antara lain DIY report| A Note on Progress, Urban Knowledge Dynamic, Design It Your Self, dan lain-lain.

- Pemutaran & diskusi film



Gambar 2.35 Kegiatan Sinematek di C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Sinematek C₂O merupakan program pemutaran film dan diskusi non-formal berkala yang memfokuskan pada pergerakan, sutradara, artis dan auteur penting

dalam sejarah sinema lokal maupun internasional. Program gratis dan terbuka untuk umum ini bertujuan berbagi dan bertukar referensi mengenai dan dari film-film yang diputar.

- Klab Baca



Gambar 2.36 Kegiatan Klab Baca di C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Klab baca merupakan suatu perkumpulan dari para penggemar buku yang berpusat di C₂O Library.Cinematheque.Cafe , kegiatan dari klab ini adalah diskusi non formal dan membedah isi, filosofi, makna dari suatu judul buku. Perkumpulan ini bebas diikuti semua kalangan yang suka terhadap buku. Jam, hari, judul buku yang akan di review di kegiatan ini tergantung dari kesepakatan klap baca.

- Pameran



Gambar 2.37 Pameran di C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Selain sebagai perpustakaan, C₂O juga sering digunakan sebagai tempat pameran oleh seniman-seniman lokal, desainer, komikus, maupun suatu instansi. Untuk pameran ini biasanya instansi-instansi luar akan berkerjasama dengan C₂O Library.Cinematheque.Cafe untuk terlaksananya acara tersebut. Pameran yang diadakan bebas dan tidak condong ke satu aliran saja. Beberapa pameran yang pernah diadakan di C₂O Library.Cinematheque.Cafe antara lain: surabaya illustrated travel, pameran komik dari jasmin(komikus cilik), pameran postcadr, dan lain-lain.

- Workshop



Gambar 2.38 Kefiatan workshop di C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Berbagai jenis workshop pernah diadakan di C₂O, Workshop ini terselenggara dari kerja sama antara suatu instansi, perkumpulan atau komunitas dengan C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Tema workshop bebas, mulai dari workshop untuk anak-anak kecil, remaja, sampai umum.

Pelaksanaan workshop biasanya setiap hari sabtu dan minggu di area perpustakaan atau di area pameran C₂O. Beberapa Workshop yang pernah diadakan di C₂O Library.Cinematheque.Cafe antara lain Workshop postcard|postcard from bookworms, Cookie Decorating Workshop| For kids, Bid & small, Re-make+ Re-use Toys| Heroes Ct + Ayos Purwoaji, Music to Eat, Play, and Laugh| Penutupan Kids Fest for All, dan lain-lain.

- ❖ Dari pemaparan kegiatan di C₂O Library.Cinematheque.Cafe dapat diketahui bahwa selain kegiatan kepastakaan, disana juga terdapat banyak sekali kegiatan penunjang yang syarat akan nilai edukasi dan entertainment. Kegiatan - kegiatan ini dilakukan tidak setiap hari, ada yang waktu pelaksanaannya tiap sabtu minggu, tiap bulan, atau tergantung dengan keputusan komunitasnya.
- ❖ Dari banyaknya kegiatan-kegiatan inilah nantinya akan menjadi bahan pertimbangan dalam mendesain layout ruangan, apa saja area yang sekiranya perlu disediakan untuk menunjang aktivitas tersebut. Selain itu data-data ini akan menjadi referensi dalam mendesain furnitur, membagi zoning area, pengaturan sirkulasi, dan lain-lain.

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1. Metode Desain

Metodologi adalah cara yang teratur dan terpikir baik – baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan dsb); atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan¹.

Dalam merancang sebuah desain interior diperlukan data-data pendukung yang nantinya dapat menunjang hasil perancangan desain interior yang sesuai dengan tujuan, manfaat dan konsep desain yang diharapkan. Metode yang digunakan adalah metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain :

- Metode analisa induktif
Merupakan metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap sesuai dengan tema perancangan yang kemudian dipakai dalam aplikasi perancangan desain.
- Metode analisa dengan menggunakan kajian semiotika
Merupakan metode yang digunakan untuk mencari kaitan antara “tanda” yang ada pada unsur fisik-fisik bangunan dengan “makna” yang terkandung didalamnya.
- Metode analisa deskriptif
Merupakan metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

- Metode analisa komparasi

Merupakan metode yang membandingkan data dengan teori atau menganalisa antara data dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar kita bias mengerti permasalahan dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal-hal yang sedang kita teliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.

Dalam tahap pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu :

1. Studi Lapangan / eksisting (survey langsung)

Dilakukan dengan melakukan survey seperti melihat, mengamati, mencatat informasi yang diperlukan, serta melakukan dokumentasi sebagai eksistingnya untuk mengetahui kondisi yang sesungguhnya mengenai interior maupun aktivitas yang ada di C₂O Library .Cinematheque.Cafe.

Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 2 objek studi, yaitu :

- a. Observasi pada objek studi dalam kasus ini adalah C₂O Library .Cinematheque.Cafe.
- b. Pengamatan secara langsung pada obyek pembanding yang akan dijadikan studi tentang kebutuhan ruang pada perpustakaan.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan akan ditujukan pada :

- a. Pemilik C₂O Library.Cinematheque.Cafe.
- b. Staff C₂O Library.Cinematheque.Cafe.
- c. Pengunjung C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

3. Pembagian kuisioner

Pembagian kuisioner dilakukan pada pengunjung

4. Studi Literatur

Diperoleh melalui literature, internet,majalah, dan media infrmasi lain yang mendukung penelitian khususnya yang berhubungan dengan meterial dan elemen estetis pada perpustakaan untuk memperkaya informasi yang telah diperoleh melalui metode studi lapangan dan wawancara.

3.2.1 Observasi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung ke tempat yang berkaitan dengan obyek desain, yaitu :

1. C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Observasi langsung ke obyek desain bertujuan untuk memperoleh diperoleh data mengenai :

- a. *Company Profile*.
- b. *Corporate Image*.
- c. Karakteristik perpustakaan.
- d. Bentuk bangunan dan interior.
- e. Karakteristik pengunjung.
- f. Karakteristik pemilik.
- g. Karakteristik staff.
- h. Sistem kerja
- i. Program ruang.
- j. Dokumentasi *event* berupa foto.
- k. Kebutuhan fasilitas.
- l. Kelebihan dan kekurangan perpustakaan (permasalahan).

2. Objek Pemandangan

Pengamatan secara langsung pada beberapa perpustakaan yang akan dijadikan studi perbandingan tentang standar perpustakaan

3.2.2 Wawancara

1. Pemilik C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang :

- Sejarah berdirinya C₂O Library.Cinematheque.Cafe
- Konsep didirikan C₂O Library.Cinematheque.Cafe
- Karakteristik pemilik
- Segentasi pengunjung
- Keinginan dan harapan pemilik terhadap C₂O Library

2. Staff C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang :

- Kelebihan dan kekurangan C₂O Library.
- Permasalahan yang sering dihadapi di C₂O Library
- Kebutuhan dan kelengkapan fasilitas
- Karakteristik staff
- Harapan dan keinginan untuk C₂O Library

3. Pengunjung C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang :

- Pendapat pengunjung mengenai C₂O Library.
- Karakteristik pengunjung yang berkaitan dengan kebutuhan ruang.
- Keinginan pengunjung mengenai kebutuhan fasilitas dalam sebuah perpustakaan.

3.2.3 Pengisian Kuisioner

Design research yang dipilih untuk pengambilan data yaitu survey. Survey dilakukan secara langsung kepada Pengunjung untuk mengetahui fasilitas dan keinginan pengguna terhadap C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Survey yang dilakukan menggunakan *setting research* natural atau alami dimana responden

menjawab kuisisioner dengan jawaban sebenarnya tanpa ada seting kondisi terlebih dahulu.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengambilan data melalui kuisisioner :

1. Demografi (Target Responden)

Dalam melakukan pengambilan data mengenai objek desain, target responden adalah pengunjung dari berbagai kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa, masyarakat umum yang menjadi anggota perpustakaan, pengunjung yang sering datang atau pengunjung yang pernah datang ke C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

2. Kuisisioner

Berikut adalah rencana konten kuisisioner yang akan menjadi salah satu sumber perolehan data :

Jumlah responden : 35 responden dari berbagai generasi, antara lain pelajar, mahasiswa, masyarakat umum.

- Demografi

- Nama :
- Jenis kelamin :
- Usia :
- Pendidikan terakhir :
- Pekerjaan :
- Status kunjungan :
- Kegiatan yang paling banyak dilakukan di C₂O Library :

- Penempatan Posisi

- Keandalan (Reliability)
- Daya Tanggap (*Responsiveness*)
- Jaminan (Assurance)
- Empati (Empathy)
- Fasilitas Fisik (Tangibles)

- Pertanyaan terbuka seputar C₂O Library.Cinematheque.Cafe
(Isi kuisisioner terlampir pada lampiran)

3.2.4 Studi Literatur

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari Jurnal, buku peraturan, laporan penelitian, internet, koran dan majalah. Data dan informasi yang dicari adalah :

- a. Tinjauan tentang perpustakaan.
- b. Tinjauan tentang pengolahan koleksi.
- c. Tinjauan tentang ergonomi pada perpustakaan.
- d. Tinjauan tentang langgam Post Modern.
- e. Tinjauan tentang cafe.
- f. Tinjauan tentang ruang audio visual.
- g. Studi mengenai elemen-elemen interior seperti : Warna, psikologi ruang, pencahayaan, penghawaan.

3.3 Tahap Analisa Data

Pada tahapan analisa data, *approach reserch* yang digunakan adalah deskriptif dengan membagi tahap pengolahan data kedalam tiga metode. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode *induktif*, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode *deduktif* dan *komparatif*.

Metode *deduktif* merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul desain.

Metode *komparatif* merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data- data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul desain. Metode yang digunakan adalah :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
2. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan desain.
3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek desain.
4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul desain.
5. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses desain interior.

3.3.1 Analisa Warna

Menganalisa warna-warna yang disesuaikan dengan corporate image dan baik untuk psikologi pengunjung C₂O Library.Cinematheque.Cafe saat membaca yang disesuaikan dengan konsep Post Modern.

3.3.2 Analisa Bentuk Interior

Analisa tentang bentuk interior yang sesuai dengan konsep Post Modern yang akan diaplikasikan pada perpustakaan dan fasilitas pendukungnya. Analisa bentuknya juga akan disesuaikan dengan kondisi eksisting bangunan.

3.3.3 Analisa Elemen Hias

Elemen estetis yang digunakan adalah yang dapat menciptakan suasana dan memunculkan nuansa Post Modern dengan bentuk-bentuk elemen post modern dan bernilai kreatif. Diaplikasikan pada semua area pada C₂O Library.Cinematheque.Cafe agar dapat menciptakan daya kreatifitas bagi pengunjung.

3.3.4 Analisa Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan yang sesuai dengan standart baca di perpustakaan. Pencahayaan juga difungsikan sebagai elemen estetika ruangan.

3.3.5 Analisa Penghawaan

Analisa tentang penghawaan yang sesuai dengan standar hunian yang dipadukan dengan kebutuhan fasilitas sehingga tercipta suasana yang mendukung kenyamanan di C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

3.3.6 Analisa Material

Material yang digunakan adalah material yang memiliki faktor tingkat keamanan dan kenyamanan tinggi, yang sesuai dengan bangunan perpustakaan sehingga menunjang tercapainya konsep Post Modern.

3.3.7 Analisa Utilitas

Analisa tentang utilitas yang dibutuhkan C₂O Library.Cinematheque.Cafe untuk menunjang fungsi-fungsi pendukung di dalam perpustakaan dan area-area lainnya.

3.3.8 Analisa Furnitur

Analisa tentang bentukan, warna dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung C₂O Library.Cinematheque. Café yang disesuaikan dengan konsep Post Modern.

3.3.9 Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa tentang kebutuhan ruang sesuai dengan aktivitas yang terjadi di dalam C₂O Library.Cinematheque. Cafe dan menambahkan beberapa fasilitas sesuai keinginan pengguna.

3.3.10 Analisa Hubungan Antar Ruang

Analisa tentang hubungan ruang satu dengan ruang lainnya, menganalisa kedekatan ruang satu dengan ruang lainnya sesuai dengan runtutan aktivitas yang terjadi di dalam C₂O Library.Cinematheque. Cafe.

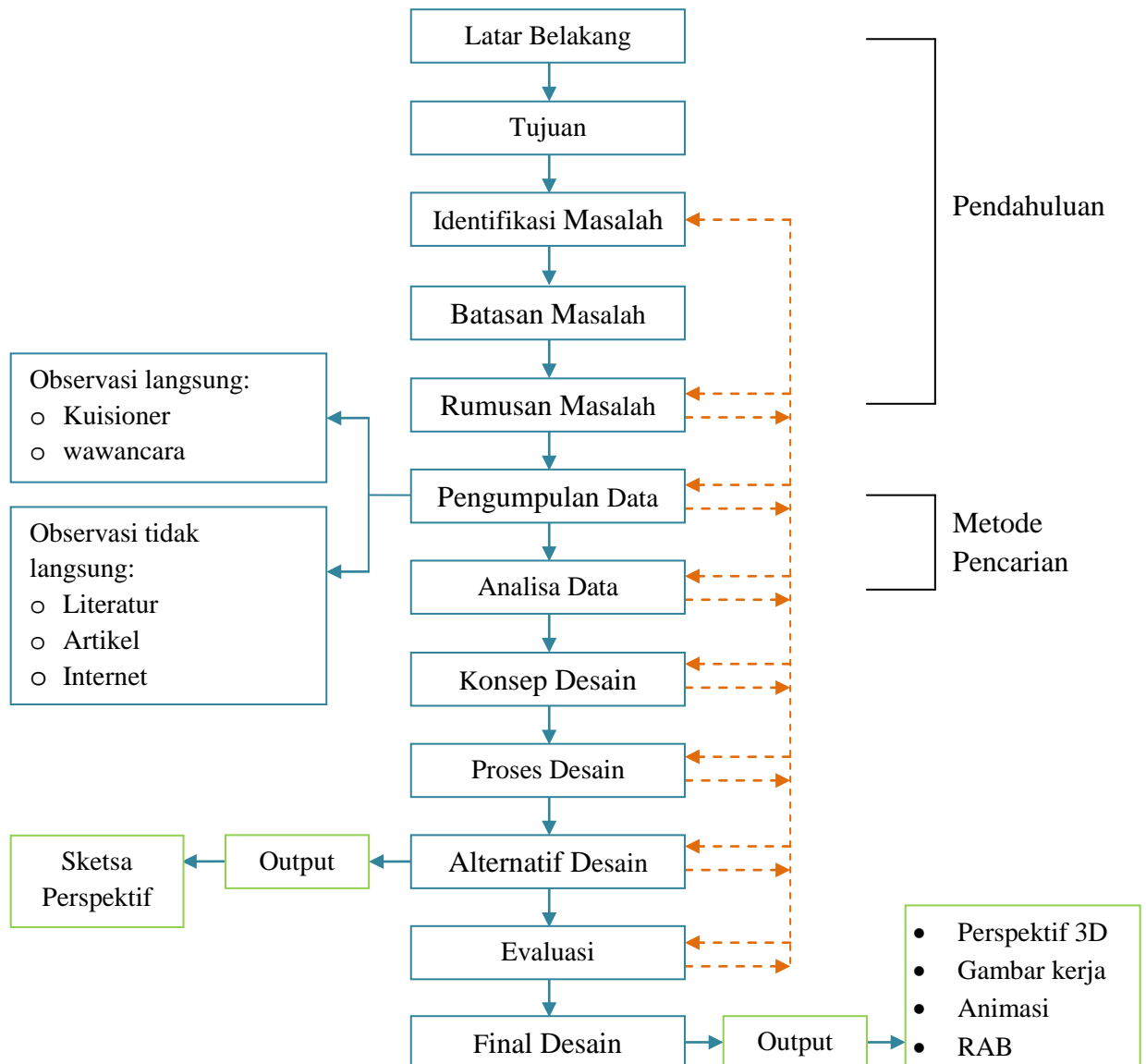
3.3.11 Analisa Sirkulasi

Analisa tentang sirkulasi yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalam C₂O Library.Cinematheque. Cafe.

3.3.12. Analisa Ruang

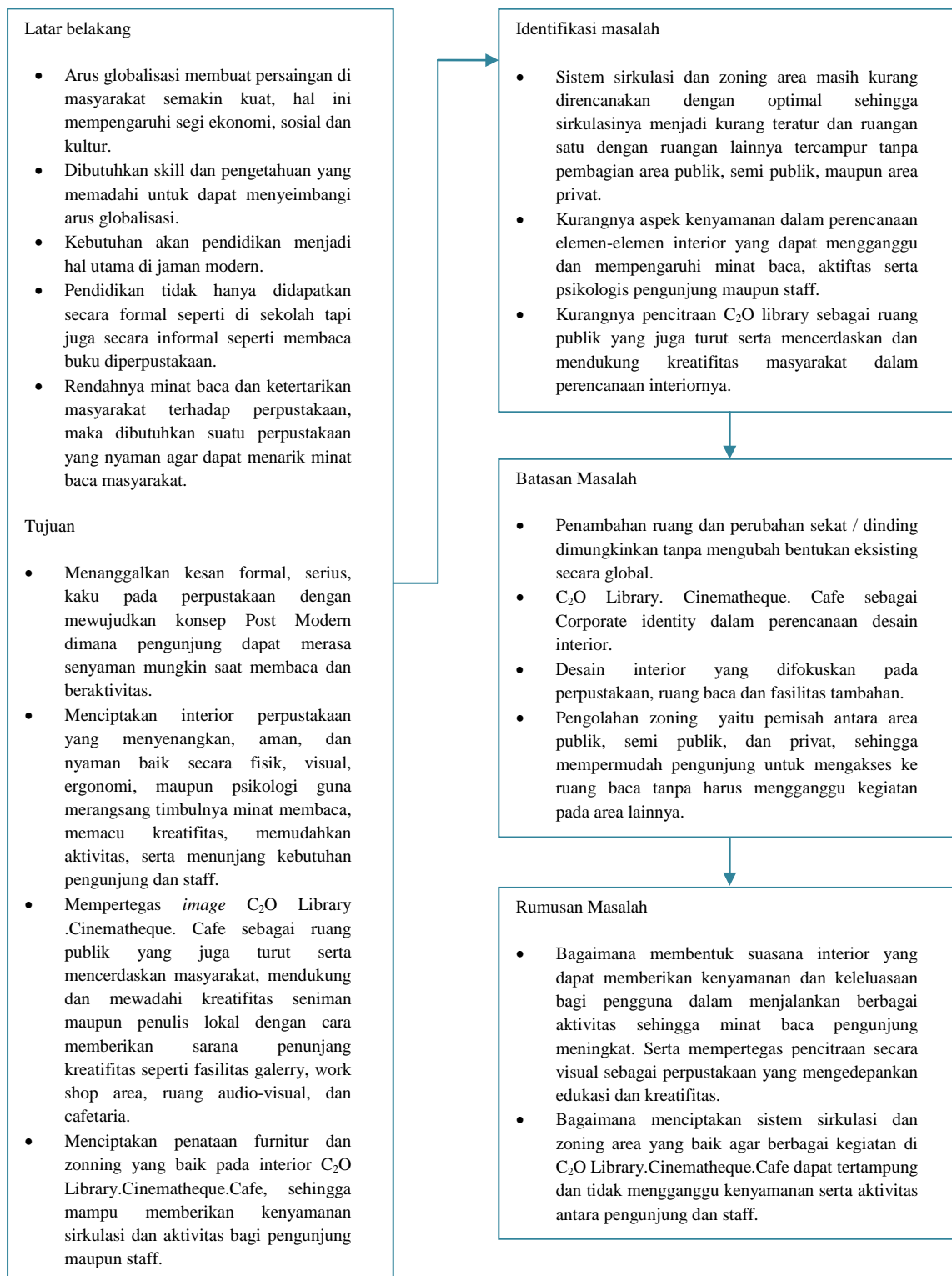
Analisa tentang setiap ruang yang memiliki pengkondisian tertentu menyangkut fungsi dari ruang itu sendiri.

3.4 Diagram Alur Metodologi desain



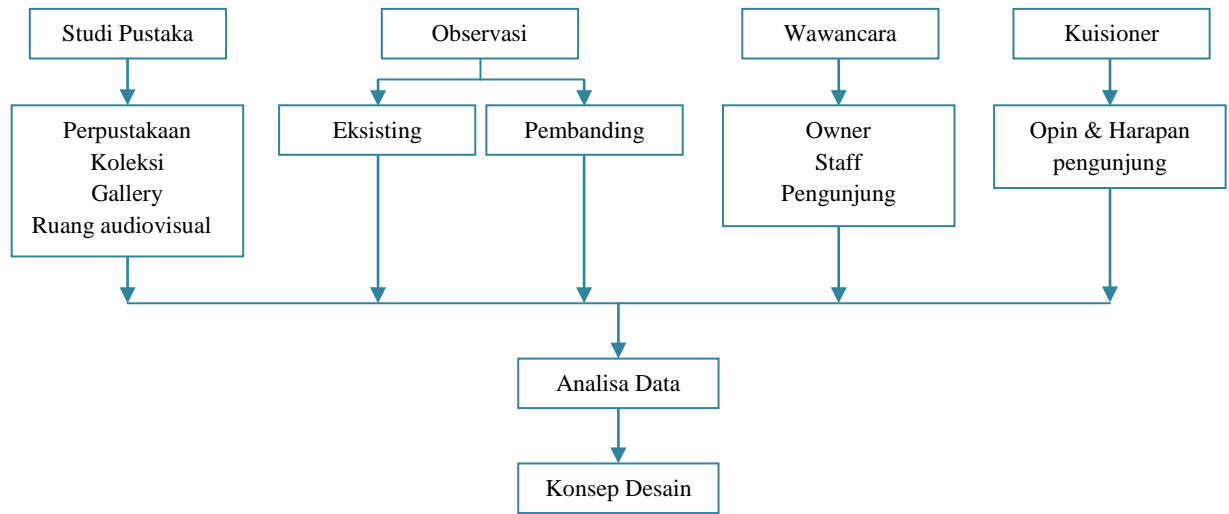
Skema 3.1. Diagram Alur Metode Desain

3.4.1 Diagram Alur Pendahuluan



Skema 3.2. Diagram Alur Pendahuluan

3.4.2 Diagram Metode Pencarian Data



Skema 3.3. Diagram Metode Pencarian Data

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

BAB IV

ANALISIS DATA

4.1 Data

Dalam mendesain dibutuhkan data-data yang valid untuk menunjang proses analisa. Data tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu data fisik yang didapatkan dari literatur, buku, dan jurnal, Data non fisik yang didapatkan dari survey pada objek desain. Data non fisik terdiri dari hasil observasi lapangan, kuisioner dan wawancara. Data- data yang sudah terkumpul nantinya akan di analisa dan diambil suatu kesimpulan yang nantinya akan mengarah pada penyusunan konsep desain.

Pada desain interior C₂O Library.Cinematheque.Cafe, pengumpulan data non fisik dibagi dalam tiga tahapan, yaitu pengamatan terhadap kondisi objek desain. Pembagian kuisioner kepada pengunjung, dan wawancara dengan pengguna perpustakaan (pemilik ,staff ,pengunjung).

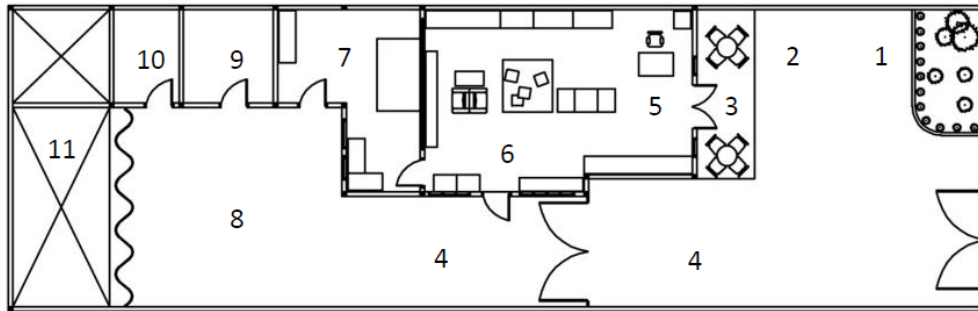
4.2 Observasi lapangan

Pengumpulan data melalui observasi lapangan dibedakan menjadi dua yaitu analisa eksisting dan analisa studi pembandingan. Analisa eksisting bertujuan untuk mendapatkan data-data lapangan dari eksisting yang dijadikan objek desain. Sedangkan analisa pembandingan bertujuan untuk mendapatkan data pembandingan dan pendekatan desain yang nantinya dapat menjadi referensi bagi konsep desain.

4.3. Analisa Eksisting

Analisa eksisting didapat dari hasil survey lapangan, foto, data-data yang didapatkan dari C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

4.3.1 Denah Eksisting



Gambar 4.1 Denah eksisting C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Ruangan :

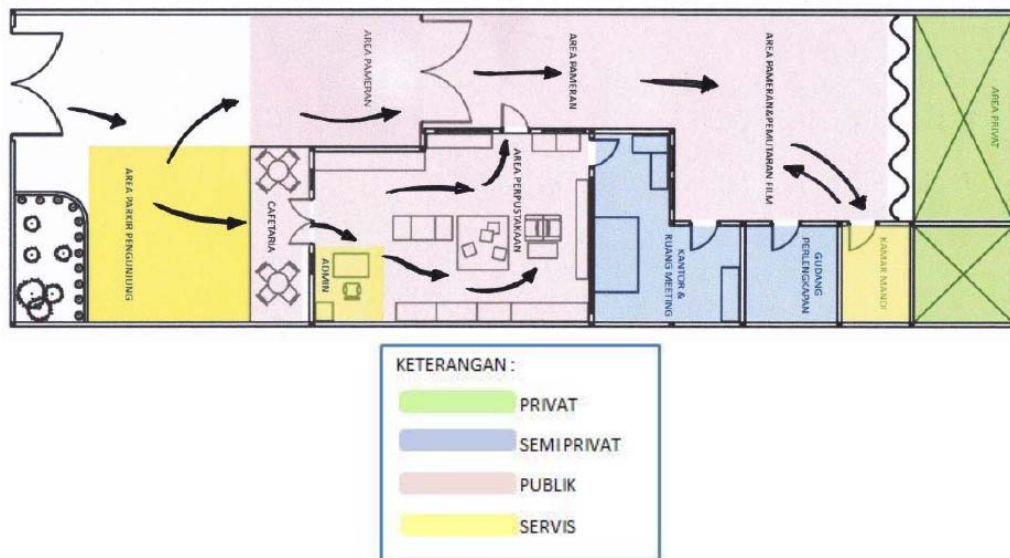
- | | |
|-----------------|---------------------------|
| 1. Area parkir | 7. Kantor dan ruang rapat |
| 2. Cafeteria | 8. Area pemutaran film |
| 3. Entrance | 9. Gudang perlengkapan |
| 4. Area pameran | 10. Kamar Mandi |
| 5. Administrasi | 11. Area privat |
| 6. Area baca | |

4.3.2 Analisa Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Dari analisa tentang sirkulasi akan diperoleh pola sirkulasi yang terjadi pada C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Sirkulasi yang paling dominan adalah sirkulasi dari pengunjung dan staff. Dari sirkulasi ini nantinya akan dapat ditentukan organisasi ruang pada konsep desain.

- Organisasi ruang dan pola sirkulasi pengunjung

Sirkulasi pengunjung dimulai dari area parkir yang kemudian dilanjutkan ke area perpustakaan dengan melalui cafeteria dan entrance terlebih dahulu. Area – area yang dapat dilalui oleh pengunjung adalah area publik . Area publik ditandai dengan warna merah muda seperti yang terlihat pada gambar disamping. Area publik meliputi cafeteria, area perpustakaan, area pameran dan area pemutaran film. Selain itu pengunjung juga dapat mengakses area servis yang ditandai dengan warna kuning yang meliputi area parkir, admin dan toilet. Dari gambar disamping dapat dilihat sirkulsi paling padat terletak di area perpustakaan, terutama bagian admin yang berdekatan dengan entrance.

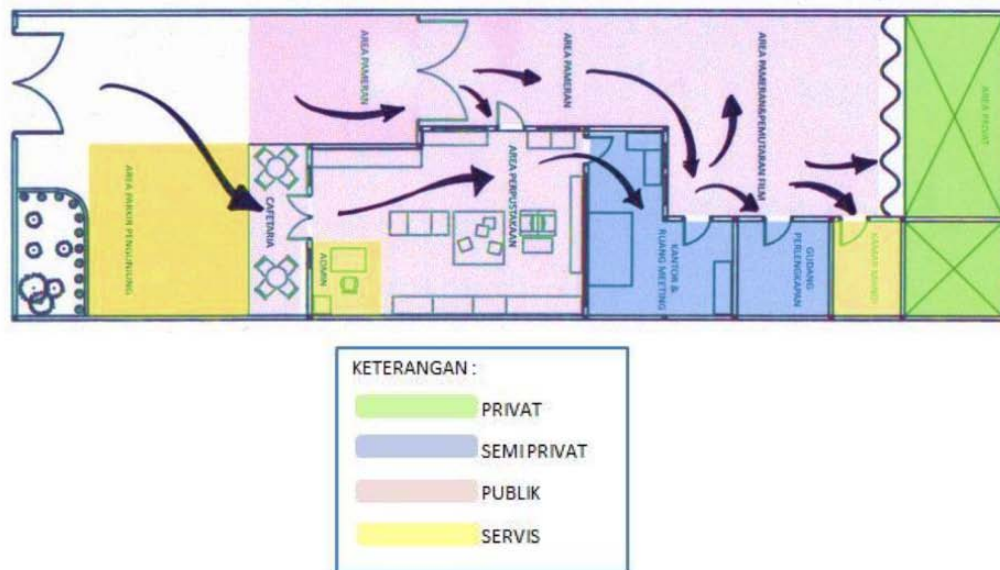


Gambar 4.2 Organisasi ruang dan pola sirkulasi pengunjung

Dari gambar disamping, dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan yang terjadi pada sirkulasi , antara lain :

- Peletakan cafetaria yang berdekatan dengan entrance dirasa kurang tepat, hal tersebut dikarenakan kepadatan di area cafetaria akan membuat pengunjung yang ingin masuk kedalam area perpustakaan menjadi terhalang dan terganggu. Akan lebih baik apabila cafetaria dipindah ke area yang tidak terlalu padat sirkulsi
- Peletakan bagian admin terlalu dekat dengan entrance. Mengingat aktivitas yang dilakukan pada area admin cukup banyak, akan sangat mengganggu sirkulasi apabila admin dalam keadaan ramai oleh pengunjung.
- Peletakan toilet cukup jauh dengan ruang perpustakaan. pengunjung perlu memutar perpustakaan dahulu untuk mengakses toilet. Sirkulasi tersebut tidak efektif, oleh karena itu peletakan toilet perlu di rubah ke tempat yang lebih mudah diakses pengunjung

- Organisasi ruang dan pola sirkulasi pengunjung



Gambar 4.3 Organisasi ruang dan pola sirkulasi staff

Sirkulasi staff dimulai dari area parkir kemudian menuju kantor. Staff perpustakaan antara lain Director, staff adminintrasi, dan staff masing-masing area kerja dalam perpustakaan tersebut. Ada 3 akses menuju kantor, yang pertama staff dapat mengakses melewati entrance kemudian melewati area perpustakaan kemudian menuju kantor. Dapat pula melalui pintu samping area perpustakaan. Atau dengan melewati area pameran dan langsung menuju pintu kantor.

Namun sirkulasi menuju kantor ini memiliki banyak kekurangan. diantaranya akses yang melewati area perpustakaan akan semakin menambah padat sirkulasi di dalam area tersebut. Untuk sirkulasi staff melalui area pameran dan pemutaran film dirasa tidak efektif dan jauh, karena harus memutar bangunan perpustakaan terlebih dahulu untuk mencapai kantor

4.3.3 Area dan Aktifitas

NAMA RUANG	CIRI RUANG	AKTIVITAS	FURNITUR & DIMENSI
RUANG ADMINISTRASI / PELAYANAN	SERVIS	<ul style="list-style-type: none"> Melayani pengunjung dan anggota perpustakaan Memberi informasi mengenai koleksi kepada pengunjung Membuat kartu anggota Melayani pendaftaran anggota baru Menerima tamu dari instansi lain meminjam dan pengembalian buku 	Meja khusus admin, kursi, lemari penyimpanan file, seperangkat komputer, telepon, printer, kursi tamu
RUANG BACA	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Membaca Memilih buku Bersantai 	Kursi baca, meja baca, coffee table, sofa panjang
RUANG KOLEKSI BUKU	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Mencari buku bacaan 	Rak buku, rak katalog, rak literatur
RUANG KOLEKSI FILM	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Mencari dan memilih film 	Rak khusus film
AREA PENJUALAN BUKU DAN SUVENIR	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Menjual buku dan suvenir 	Display buku, display suvenir
KANTOR	SEMI PRIVAT	<ul style="list-style-type: none"> Rapat Bekerja Menerima tamu penting 	Kursi kerja, Kursi tamu, Meja kerja, Seperangkat komputer, Meja pendukung, Kabinet penyimpanan arsip
RUANG MEETING	SEMI PRIVAT	<ul style="list-style-type: none"> Rapat Presentasi Berdiskusi 	Meja rapat, kursi rapat, meja pendukung, kabinet penyimpanan arsip
AREA PEMUTARAN FILM	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Menonton film Berdiskusi bersantai 	LCD, Screen, kursi penonton, meja pembicara, kursi pembicara
KAMAR MANDI	SERVIS	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan diri Berbenah Buang air 	Closet, wastafel, cermin, urinoir
KAFETARIA	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Makan Minum Bersantai Berbincang-bincang 	Stan penjualan, Meja cafe, kursi
AREA PAMERAN	PUBLIK	<ul style="list-style-type: none"> Pameran Berkumpul berdiskusi 	Sketsel dan display karya

Tabel 4.1 Pembagian area dan aktifitas

4.3.4 Aktifitas Umum

Hari	Aktivitas	Tempat	Waktu	Catatan
Senin, Rabu -Jumat	Masuk kerja	Security check	09.00	Check lock untuk ketepatan waktu
	Bekerja	Ruang kantor / area perpustakaan	09.00 - 12.00	Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	Istirahat	Independen	12.00 - 13.00	Sholat dan makan
	Bekerja	Ruang kantor / area perpustakaan	13.00 - 17.30	Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	Istirahat	Independen	17.30 - 18.15	Sholat
	Bekerja	Ruang kantor / area perpustakaan	18.15 - 19.00	Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	Pulang	Security check	19.00	Check lock

Hari	Aktivitas	Tempat	Waktu	Catatan
Santu - Minggu	• Masuk kerja	• Security check	10.00	• Check lock untuk ketepatan waktu
	• Bekerja	• Ruang kantor / area perpustakaan	10.00 - 12.00	• Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	• Istirahat	• Independen	12.00 - 13.00	• Sholat dan makan
	• Bekerja	• Ruang kantor / area perpustakaan	13.00 - 17.30	• Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	• Istirahat	• Independen	17.30 - 18.15	• Sholat dan makan
	• Bekerja	• Ruang kantor / area perpustakaan	18.15 - 21.00	• Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	• Pulang	• Security check	21.00	• Check lock

Tabel 4.2 Aktifitas umum

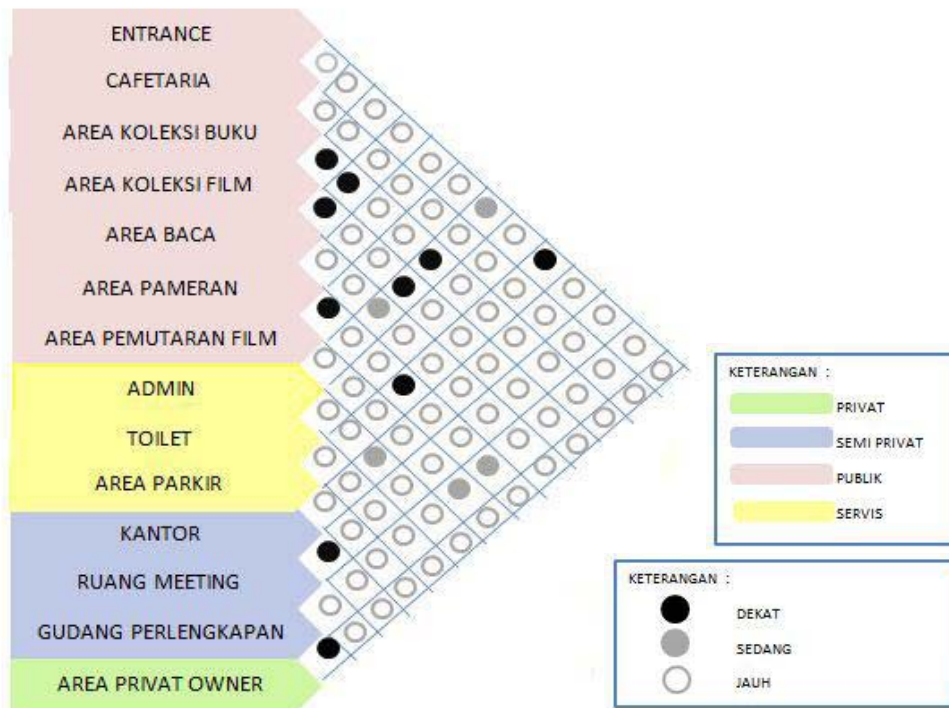
4.3.5 Aktifitas Khusus

No	Jabatan/Posisi	Aktivitas	Tempat	Waktu	Catatan
1	DIRECTOR	Bekerja Rapat	Ruang director Ruang rapat besar	08.00-21.00	Ruang direktur berdekatan dengan kantor staff
2	SUB.ADMINISTRASI DAN LAYANAN	Bekerja Membuat laporan Mengurus administrasi	Area / Ruang sub. administrasi dan layanan	08.00-21.00	Open plan
3	SUB. PENGADAAN DAN PENGOLAHAN	Bekerja Mengurus pengadaan dan sirkulasi koleksi buku dan film	Area / Ruang sub. pengadaan dan pengolahan	08.00-21.00	Open plan
4	SUB.PUBLIKASI DAN INFORMASI	Bekerja Membuat laporan mengurus media publikasi	Area / Ruang sub. publikasi dan informasi	08.00-21.00	Open plan
5	SUB. EVENT	Bekerja Merencanakan program acara Membuat laporan	Area / Ruang sub.event	08.00-21.00	Open plan
6	SECURITY	Bekerja Menjaga keamanan perpustakaan Memberi informasi Mengarahkan pengunjung	Lobby, Area parkir	08.00-21.00	
7	OFFICE BOY	Menjaga kerapian Ruangan Menjaga kebersihan ruangan	Pantry	08.00-21.00	
8	PENJAGA STAND SUVENIR	Menata barang Melayani pengunjung	Stand penjualan buku dan suvenir	08.00-21.00	
9	KASIR STAND SUVENIR	Melayani pembayaran pembelian pengunjung	Stand penjualan buku dan suvenir	08.00-21.00	
10	KOKI	Memasak Menyiapkan hidangan Menyiapkan bahan masakan	Kafetaria	08.30-21.00	
11	BARISTA	Meracik minuman Menyiapkan bahan racikan minuman	Kafetaria	09.00-21.00	
12	PELAYAN KAFETARIA	Melayani pengunjung Menjaga kebersihan kafetaria	Kafetaria	08.00-21.00	
13	PENJAGA LOCKER	Menjaga locker Melayani pengunjung	Ruang Locker	08.00-21.00	

Tabel 4.3 Aktifitas khusus

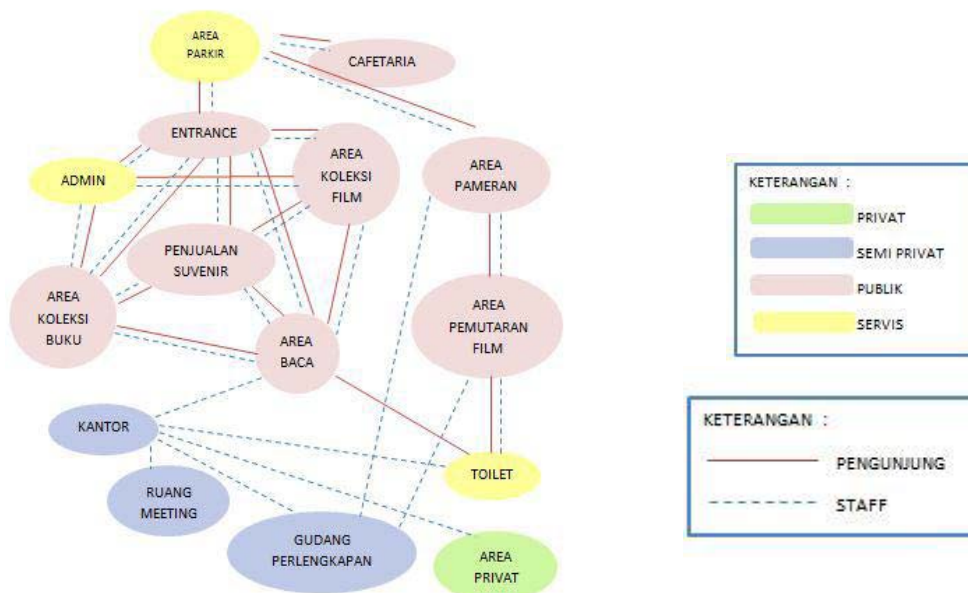
4.3.6 Analisa Hubungan Ruang

- Diagram matrix



Gambar 4.4 Diagram matrix analisa hubungan ruang

- Diagram Bubble



Gambar 4.5 Diagram bubble analisa hubungan ruang

4.3.7 Analisa Interior Eksisting

Analisa interior C₂O Library diambil dari data-data foto survey lapangan, yang difokuskan pada pengolahan ruangan dan interiornya.

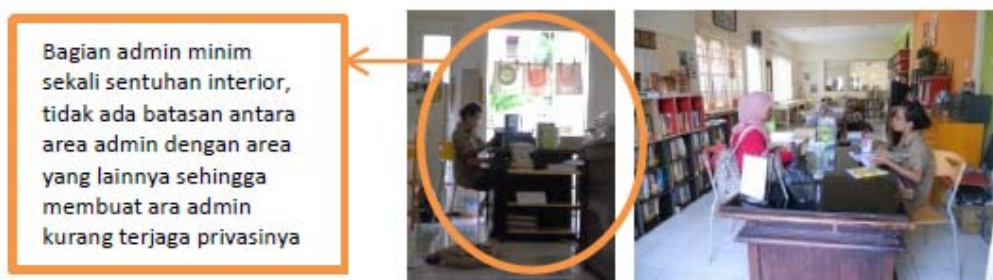
- Cafetaria



Gambar 4.6 Keadaan cafetaria di C₂O

Area cafetaria terletak pada bagian depan perpustakaan. Luasan cafetaria sangat terbatas sehingga tidak dapat memenuhi aktivitas dan kebutuhan pengunjung. Peletakan cafetaria juga tidak tepat karena dapat mengganggu sirkulasi pengunjung yang akan masuk kedalam perpustakaan. Apabila dilihat dari segi interiornya, sama sekali tidak memperhatikan aspek interior. Pada cafetaria ini hanya menggunakan bangku serta meja berwarna putih dan terkesan sangat monoton.

- Administrasi dan layanan



Gambar 4.7 Keadaan administrasi dan layanan

Bagian administrasi dan layanan letaknya berdekatan dengan entrance. Terdapat sisi positif dan sisi negatif dari peletakan bagian admin ini. Sisi positifnya apabila pengunjung ingin mencari info buku, bagian administrasi mudah sekali untuk di akses, selain itu admin dapat mengawasi seluruh kegiatan di perpustakaan dengan mudah dari meja kerjanya. Sisi negatifnya adalah apabila

bagian admin dipenuhi oleh pengunjung maka akan sangat mengganggu sirkulasi dan memenuhi ruangan mengingat luasan area admin cukup kecil dan terbatas. Dari sisi interior, bagian admin sangat minim sentuhan interior, hanya menggunakan sebuah meja kerja dan kursi sebagai tempat kerjanya.

- Area penjualan buku dan souvenir



Gambar 4.8 Keadaan Area penjualan buku dan souvenir

Pada area penjualan buku dan souvenir tidak terdisplay dengan baik. Buku-buku dan souvenir hanya ditata pada sebuah meja kecil. Anthropometrinya tidak diperhatikan sehingga membuat area ini tidak terlalu menarik. Peletakkannya berada ditengah jalur sirkulasi, sehingga mengurangi luasan sirkulasi ruang baca.

- Area Display Buku dan Film



Gambar 4.9 Keadaan Area penjualan buku dan souvenir

Pada area display koleksi furnitur yang digunakan masih belum memperhatikan segi ergonomi dan anthropometri. Rak buku terlalu tinggi tidak memudahkan para pengunjung untuk mencari bahan bacaannya, dan dapat membuat admin tidak dapat mengawasi para pengunjung yang meletakkan buku diatas rak tersebut. Rak display dan penempatannya masih monoton membuat

perpustakaan berkesan biasa dan kurang komunikatif. Selain itu tidak ada pemisahan rak koleksi berdasarkan genre, sehingga buku bacaan untuk anak-anak masih tercampur dengan buku jenis lainnya.

- Area Baca



Gambar 4.10 Keadaan Area Baca

Area baca dibagi menjadi 3 spot yang berbeda. Ada area baca yang berkonsep lesehan dilantai, ada yang menggunakan sofa, dan adapula yang menggunakan meja baca. Namun kapasitas yang dapat ditampung area baca ini masih minim, tidak semua pengunjung dapat duduk santai membaca di area baca. Selain itu masih kurang memperhatikan standart ergonomi yang tepat untuk area baca perpustakaan. Tidak ada kesatuan konsep interior pada bagian area baca tersebut.

- Area Pemutaran Film



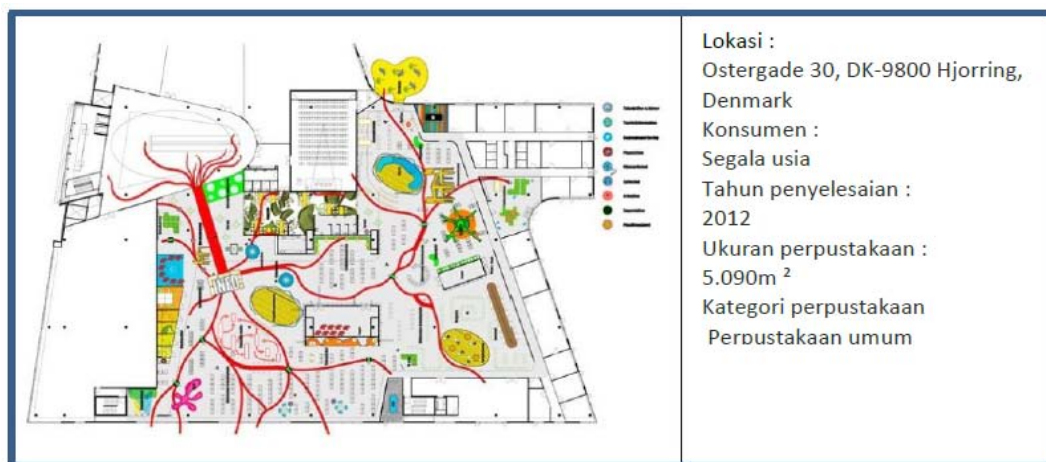
Gambar 4.11 keadaan Area Pemutaran film

Area pemutaran film dan pameran terletak di bagian sebelah kiri dari bangunan perpustakaan. Karena keterbatasan lahan area pemutaran film dan pameran dibuat tidak permanen dan outdoor. Furniturnya hanya berupa kursi-kursi lipat yang ditata melingkari layar film, kondisi ini tentunya akan membuat pengunjung kurang nyaman terutama saat malam hari dimana angin malam cukup dingin dan gangguan dari serangga seperti nyamuk. Area ini juga rawan terhadap adanya hujan karena tidak ada atap yang menaungi dari hujan. Dari segi akustik juga sangat kurang karena tidak ada penanganan khusus pada dinding dan lantainya.

4.4 Analisa Pemandangan

Analisa pemandangan bertujuan sebagai bahan referensi dan membuka wawasan mengenai perpustakaan, apa saja yang umumnya diperlukan di perpustakaan, serta fasilitas-fasilitas apa saja yang biasa terdapat di perpustakaan. Salah satu perpustakaan yang dapat dijadikan sebagai studi pemandangan adalah :

4.4.1 Hjoerring Library Denmark



Gambar 4.12 Layout keseluruhan Hjoerring Library

Nuansa yang ditawarkan Hjoerring Library adalah nuansa kreatif dan inovatif dengan pemilihan style yang modern. Konsep yang diusung sangat menarik yaitu dengan menggunakan analogi benang merah yang menghubungkan

antara area satu dengan yang lainnya. Pemilihan warna, furniture dan lighting disesuaikan dengan area dan aktivitas di tempat tersebut.

Interior Hjørring Library jauh dari kesan kuno dan membosankan, tiap area didesain dengan cermat dan inovatif, interiornya sangat komunikatif dan mendukung terciptanya suasana yang dapat menimbulkan minat baca dari pengunjung. Furnitur-furnitur yang digunakan sangat unik, seperti kursi baca yang berbentuk bunga, rak buku yang dimodifikasi menjadi tempat bermain anak, tempat baca anak yang berbentuk seperti pohon, rak buku yang berupa garis merah, dll. namun dari semua furnitur itu tetap memperhatikan segi ergonominya.

4.4.2 Analisa Interior Hjørring Library Denmark

- Entrance



Gambar 4.13 Entrance Hjørring Library

Pada bagian entrance, pintu masuknya dibuat transparan dengan menggunakan kaca tempert yang dipadu dengan cutting sticker typografi, hal tersebut bertujuan untuk memperlihatkan interior perpustakaan yang unik sehingga pengunjung tertarik untuk masuk kedalamnya. Entrance dibuat agak jauh dengan perpustakaan untuk mengantisipasi cahaya panas dan silau yang memantul dari pintu transparan. Dinding lantai dan plafon dicat dengan warna putih untuk membantu pemantulan cahaya agar tiap ruangan mendapatkan pencahayaan dengan optimal. Pada lantai menggunakan permainan garis warna merah, warna

tersebut selain sebagai elemen estetis juga berfungsi sebagai penunjuk arah sirkulasi.

- Ruang audio visual

Pada ruang audiovisual pencahayaannya dibuat agak redup, lampu-lampu sorot dengan berbagai warna digunakan untuk pencahayaannya. cahaya lampu tersebut berpendar memberikan kesan hangat sehingga membuat pengunjung merasa nyaman. penggunaan lantai parket warna kayu muda yang dipadukan dengan interior keseluruhan ruang yang berwarna putih memberi kesan hi-tech yang elegan, selain itu penggunaan parket dapat memberi kesan hangat pada ruangan.



Gambar 4.14 Ruang audio visual Hjoerring Library

- Ruang buku anak



Gambar 4.15 Ruang buku anak Hjoerring Library

Area baca anak didesain terpisah dari area baca dewasa. Area baca anak didesain dengan konsep full color yang dapat membangkitkan imajinasi dan

kreatifitas anak. Warna-warna yang dipakai adalah warna yang *eye catching* seperti hijau muda, biru, toska, orange, kuning, dan merah.

Terdapat sebuah pohon unik ditengah area dengan penggunaan warna hijau yang terkesan segar. Pohon tersebut berfungsi sebagai tempat baca anak. material yang digunakan pada area ini adalah material yang aman bagi anak, mulai dari bantal-bantal empuk, furnitur dengan ujung yang tidak lancip, serta rak-rak buku yang sudah disesuaikan dengan anthropometri dan ergonomi anak.

- Ruang baca



Gambar 4.16 Ruang Display buku Hjoerring Library

Lantai dinding dan plafon menggunakan warna putih guna memberi kesan lapang dan bersih pada ruangan, sedangkan furniturnya menggunakan warna merah yang telah disesuaikan dengan konsep *red band*. pencahayaannya menggunakan general lamp serta down light dengan pendar berwarna kuning untuk memberi nuansa hommy dan nyaman. rak-rak yang digunakan tertata rapi berdasarkan jenis buku, selain itu tingginya sudah disesuaikan dengan standart ergonomi dan anthropometri manusia.

Jarak antar rak buku pada area display cukup luas sehingga mempermudah sirkulasi dan memberi keleluasaan tersendiri pada saat memilih buku bacaan. Rak - rak display buku yang tingginya melebihi standart ergonomi dilengkapi dengan tangga yang menempel pada rak , sehingga pengunjung tetap dapat memilih bacaannya pada rak yang paling atas sekalipun.

- Ruang display buku



Gambar 4.17 Ruang baca Hjoerring Library

Pada bagian area baca buku remaja menggunakan bukaan berupa jendela kaca yang besar. Jendela tersebut berfungsi sebagai penerangan alami pada ruang baca. Hal tersebut akan membantu penghematan penggunaan lampu pada perpustakaan. Furnitur yang digunakan pada ruang baca juga cukup unik, kursi panjang yang dibuat seperti kelopak bunga sehingga dapat menampung banyak orang. Kursi tersebut dibuat empuk guna memberi kenyamanan untuk pembaca.



Gambar 4.18 Salah satu Sudut ruang baca Hjoerring Library

Sudut area koleksi buku dapat dimanfaatkan menjadi area baca. area baca ini berbentuk kursi memanjang warna hijau dengan meja kecil berwarna putih

yang menempel pada dinding. Tempat duduknya terbuat dari bantal-bantal empuk yang mengharuskan pengunjung duduk bersila. Selain dari general lamp, sumber pencahayaan pada area ini berasal dari task light yang menempel di dinding. cahayanya menyorot langsung pada meja baca. Lantai, dinding dan plafon dibuat warna putih untuk memberi kesan luas pada sudut ruangan .

Furnitur untuk ruang baca pada area tengah perpustakaan berbentuk meja oval panjang yang terbuat dari kayu, kemudian dipadu dengan kursi yang terbuat dari fiber dan stainless steel. terdapat ornamen estetis menyerupai pita merah pada plafon, elemen estetis tersebut terkesan unik dan menjadi point of interest tersendiri pada ruangan. Pencahayaan pada ruangan ini menggunakan general light yang dipadu dengan hanging lamp. lampu yang dipakai memancarkan cahaya kuning yang hangat sehingga membuat pembaca nyaman serta membuat mata tidak capek pada saat membaca. penghawaan pada ruangan ini menggunakan AC sentral.



Gambar 4.19 Salah satu Sudut ruang baca Hjoerring Library

4.4.3 Kesimpulan Analisa Pemandangan

Dari data – data yang diperoleh dan setelah melakukan analisa terhadap interior Hjoerring Library, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan, yaitu :

1. Aktivitas dan sarana yang terdapat pada Hjorring Library antara lain :
 - Eksisting dari Hjorring Libray lebih luas, sarana-prasarana yang disediakan sangat beragam
 - Sirkulasi dan Interior Perpustakaan sangat diperhatikan dan lebih modern dari pada perpustakaan pada umumnya
 - Buku – buku yang tersedia lebih luas cakupannya dari pada koleksi yang ada di perpustakaan khusus, pengetahuan umum, populer, remaja, anak-anak, dll
 - Para pengunjung melakukan aktivitas serpa yaitu mendapatkan pengetahuan, melalui studi literatur
 - Selain membaca pengunjung juga dapat menikmati interior perpustakaan yang unik
 - Pengunjung yang datang merupakan tipe orang yang ingin maju melalui pengetahuan
2. Studi pendekatan
 - Antara Hjorring Library dan C₂O Library sama-sama menjadi Tempat untuk sarana pembelajaran
 - Tipe-tipe orag yang berkunjung ingin maju melalui pengetahuan yaitu tipe the *Achiever*, orang-orang yang mempunyai keterampilan memimpin, cenderung mengambil keputusan didasaran dengan hal-hal yang sifatnya rasional, serta *Affluent*, pekerja keras, menyukai inofasi, proaktif, dan berani mengambil resiko.
 - Melakukan promosi atau memasyarakatkan untuk memperkenalkan keberadaannya
3. Analisa
 - Menerapkan pendekatan-pendekatan interior yang ada pada Hjorring library, dengan tujuan agar perpustakaan yang akan didesain nantinya dapat tercipta atmosfir kreatif, inovatif, syarat akan edukasi dan entertainment guna menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan minat baca pada masyarakat.

4.5 Kuisisioner

Berikut ini adalah hasil analisa kuisisioner dari 35 orang responden yang pernah mengunjungi dan menggunakan fasilitas C₂O Library. Cinematheque. Cafe. Peserta responden adalah masyarakat yang terdiri dari laki-laki dan perempuan berasal dari berbagai kalangan diantaranya pelajar, mahasiswa, pengajar, dan masyarakat umum.

Kuisisioner berisi pertanyaan yang mengarah pada jawaban penyelesaian permasalahan interior di C₂O Library. Cinematheque. Cafe. untuk mempermudah proses analisa, jenis pertanyaan di bagi menjadi 3 sesuai dengan metode analisa statistik yang akan digunakan yaitu demografi pengunjung, penempatan posisi dan pertanyaan terbuka. (Kuisisioner terlampir)

4.5.1 Perhitungan Kuisisioner

Proses pengolahan data hasil kuisisioner menggunakan teknik dan alat kuantitatif berupa statistik.. Dua macam metode penghitungan statistik yang digunakan yaitu analisa deskriptif dan analisa kesenjangan.

- Analisa deskriptif

Analisis deskriptif atau statistik deskriptif memberikan informasi deskriptif dalam bentuk *bar chart* dan *pie chart*. Pada desain interior perpustakaan ini analisis statistik dilakukan guna menggambarkan karakteristik demografi dan perilaku responden. Responden yang diambil sebanyak 35 orang.

Variabel karakteristik demografi yang akan dianalisis pada penelitian ini antara lain jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, pekerjaan, frekuensi kunjungan ke C₂O Library dan Kegiatan yang paling banyak dilakukan di C₂O Library.

- Analisa kesenjangan

Analisis kesenjangan adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui kesenjangan antara harapan dan kenyataan dari pelayanan yang didapatkan. Dalam analisis kesenjangan berikut menggunakan analisis diagram kartesius.

Analisis diagram kartesius digunakan untuk melakukan pemetaan terhadap harapan dan kenyataan dari Keinginan Pengunjung Terhadap Fasilitas di C₂O Library terhadap atribut dimensi *reliability* (X8), *responsiveness* (X9), *assurance* (X10), *Emphaty* (X11), dan *tangibles* (X12). Dari diagram kartesius variabel akan

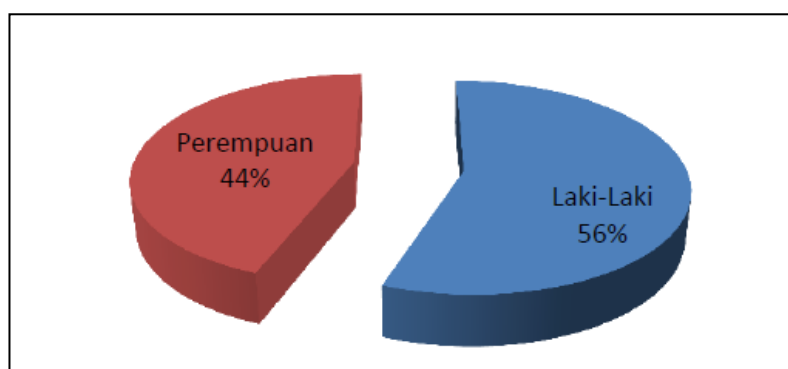
menempati kuadran-kuadran tertentu. Variabel yang menempati diagram kartesius berdasarkan kuadran masing-masing maka akan dapat diketahui langkah apakah yang harus diambil untuk meningkatkan kualitas layanan.

4.5.2 Hasil Perhitungan Kuisi

4.5.2.1 Analisa Deskriptif

Berikut ini merupakan analisis deskriptif mengenai demografi pengunjung C₂O Library.Cinematheque.Cafe

1. Gender

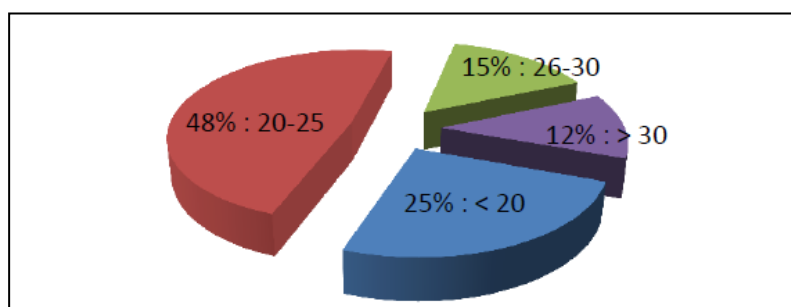


Gambar4.20 Pie Chart Jenis Kelamin

Gambar 4.20 dapat diperoleh informasi bahwa mayoritas responden adalah laki-laki sebanyak 56%. Sedangkan, responden perempuan berjumlah 38% dari total responden yang disurvei.

2. Usia

Usia responden yang terbagi menjadi 4 bagian antara lain usia <20 tahun, 20-25 tahun, 26-30 tahun, dan >30 tahun yang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut.

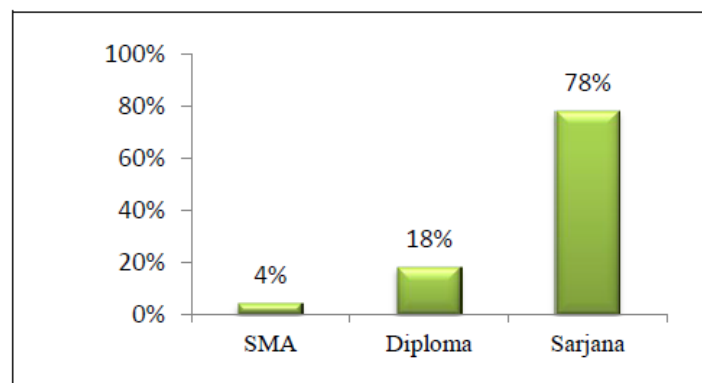


Gambar4.21 Pie Chart Usia

Gambar 4.21 menunjukkan bahwa usia mayoritas yang disurvei adalah usia antara 20 tahun sampai 25 tahun 48% dari total responden yang disurvei. Sedangkan usia kurang dari 20 tahun sebanyak 25%, usia antara 26 tahun sampai 30 tahun sebanyak 15% dan responden yang paling sedikit yang yaitu usia lebih dari 30 tahun sebanyak 12% dari total responden yang disurvei.

3. Pendidikan terakhir

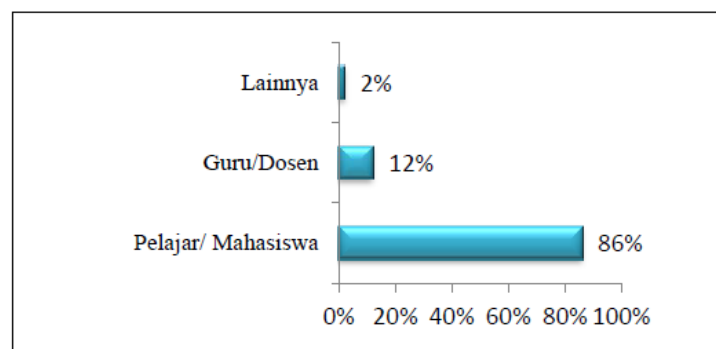
Variabel pendidikan terakhir terdiri dari SD/ sederajat, SMP/ sederajat, SMA/ sederajat, Diploma, Sarjana. deskriptif mengenai pendidikan terakhir responden ditunjukkan pada Gambar 4.22.



Gambar4.22 Bar Chart Pendidikan Terakhir

Gambar 4.22 menunjukkan bahwa mayoritas pendidikan terakhir responden adalah Sarjana dengan prosentase sebesar 78% dari total responden yang disurvei. Sedangkan responden yang pendidikan terakhirnya Diplomaa sebanyak 18%, dan SMA/ Sederajat 4% dari total responden yang disurvei.

4. Pekerjaan

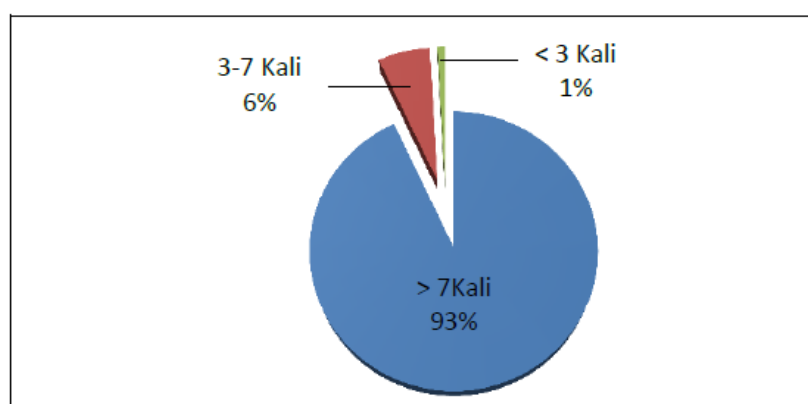


Gambar 4.23 Bar Chart Pekerjaan

Gambar 4.23 menunjukkan bahwa pekerjaan dari responden dalam hal ini pengunjung C₂O Library paling banyak sebagai pelajar/mahasiswa yaitu sebanyak 86% dari total responden yang disurvei. Pekerjaan responden secara berturut turut yaitu sebagai Guru/Dosen sebesar 12%, dan sebanyak 2% adalah lainnya.

5. Frekuensi Kunjungan

Variabel Frekuensi kunjungan ke C₂O Library terdiri dari < 3 kali, 3-7 kali, dan > 7 kali ditunjukkan pada Gambar 4.24.

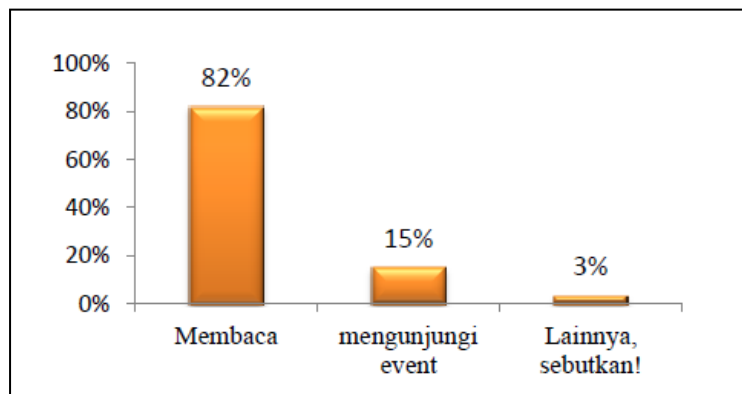


Gambar 4.24 *Pie Chart* frekuensi kunjungan ke C2O Library

Gambar 4.24 menunjukkan bahwa mayoritas responden mengunjungi C₂O Library yaitu sebanyak lebih dari 7 kali dengan prosentase sebesar 93% dari total responden yang disurvei. Sebanyak 6% responden berkunjung ke C₂O Library sebanyak 3-7 kali. Sedangkan paling sedikit responden berkunjung ke C₂O Library sebanyak kurang dari 3 kali sebesar 1% responden dari total responden yang disurvei.

6. Kegiatan yang dilakukan

Berdasarkan Gambar 4.25 dapat dijelaskan bahwa responden yang disurvei paling banyak melakukan kegiatan membaca sebanyak 82%, Mengunjungi event C₂O Library sebanyak 5%, dan lainnya sebanyak 3%.



Gambar4.25 *Pie Chart* Kegiatan yang dilakukan di C2O Library

Berdasarkan Gambar 4.25 dapat dijelaskan bahwa responden yang disurvei paling banyak melakukan kegiatan membaca sebanyak 82%, Mengunjungi event C₂O Library sebanyak 5%, dan lainnya sebanyak 3%.

4.5.2.2 Intepretasi Hasil Perhitungan Analisa Deskriptif

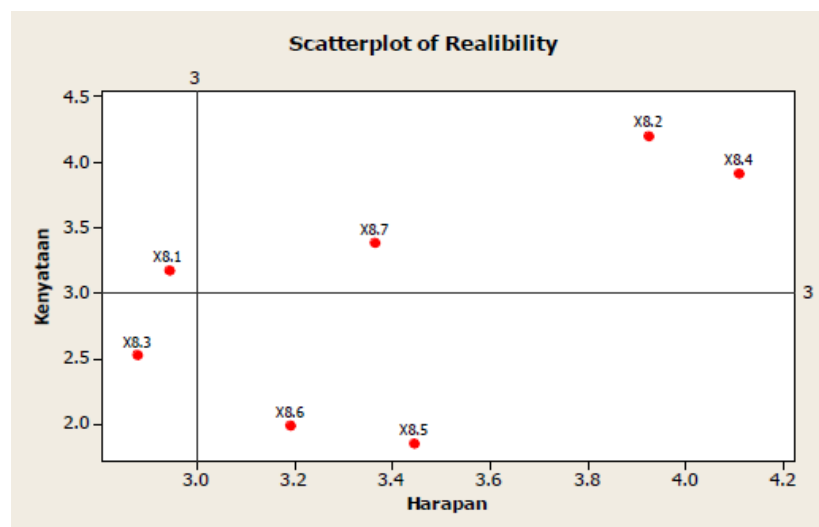
Dari pengolahan data menggunakan analisa deskriptif, didapatkan hasil tentang pangsa pasar dari C₂O Library.Cinemateque.Cafe.yaitu ;

- Kesimpulan menunjukkan mayoritas pengunjung yang datang adalah generasi muda dengan kisaran usia 20 - 25 tahun, frekuaensi kunjungan rata-rata lebih dari 7 kali. Mayoritas pengunjung yang datang memiliki latar belakang pendidikan terakhir sarjana dan paling banyak berasal dari kalangan mahasiswa.
- Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut didapatkan referensi untuk konsep desain, dimana interior yang akan didesain nantinya disesuaikan dengan keadaan , karakteristik dan psikologi pengunjung yang rata-rata berusia 20-25 tahun.
- Konsep desainnya akan dibuat mencerminkan pengunjung yang muda, kreatif dan berwawasan tinggi agar pengunjung merasa nyaman dan tidak jenuh dengan suasana perpustakaan yang rata-rata monoton, membosankan dan kurang menarik.
- Konsep desain interior nantinya juga harus memperhatikan aspek kegiatan apa yang paling bayak dilakukan di perpustakaan.

- Dari analisa data didapatkan kegiatan yang paling banyak adalah membaca dan mengunjungi acara-acara yang diadakan C₂O Library.Cinemateque.Cafe. Untuk itu pada konsep desain area perpustakaan dan fasilitas-fasilitas penunjang acara harus didesain dengan baik agar dapat memberi kenyamanan dan kemudahan menggunakan fasilitas bagi pengunjung.

4.5.2.3 Analisa Kesenjangan

1. Diagram Kartesius untuk Variabel *Reliability*(X8)



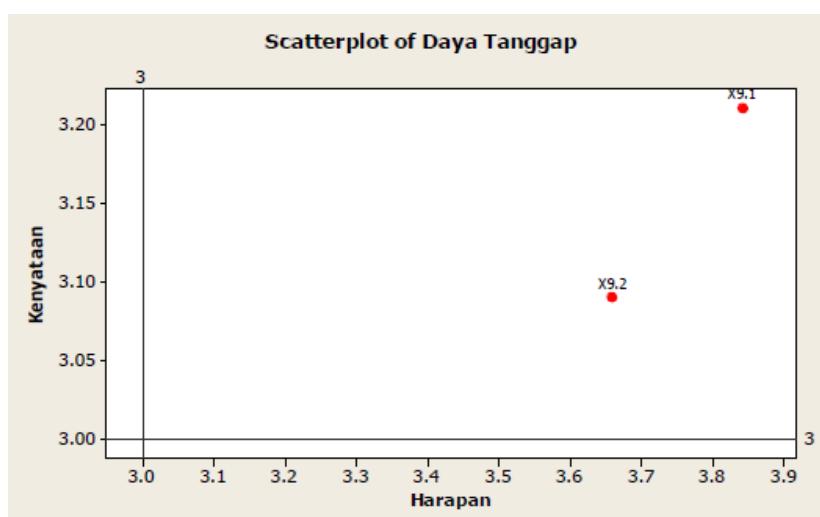
Gambar 4.26 Diagram Kartesius untuk Dimensi *Reliability*

X8.1 = Kinerja petugas perpustakaan dalam melayani pengunjung perpustakaan
 X8.2 = Kemudahan prosedur peminjaman buku
 X8.3 = Pengaturan antrian yang dilakukan petugas dalam peminjaman buku
 X8.4 = Kelengkapan Buku
 X8.5 = Kenyamanan tempat membaca
 X8.6 = Penataan katalog buku
 X8.7 = Kenyamanan desain interior perpustakaan

Berdasarkan Gambar 4.26 variabel yang terletak pada kuadran IV yaitu nilai harapan tinggi dan tingkat performa (nilai kenyataan) tinggi yaitu pada variabel X8.2 yaitu kemudahan prosedur peminjaman buku, X8.4 yaitu kelengkapan Buku, X8.7 yaitu kenyamanan desain interior perpustakaan. Sedangkan pada kuadran III yaitu harapan pengunjung rendah namun tingkat performa (nilai kenyataan) tinggi yaitu pada variabel X8.1, Kinerja petugas perpustakaan dalam melayani pengunjung perpustakaan.

Variabel yang harus dipertahankan prestasinya karena terletak pada kuadran II yaitu variabel X8.3, pengaturan antrian yang dilakukan petugas dalam peminjaman buku pada kuadran ini, nilai harapan rendah dan kenyataan juga rendah, Variabel tersebut merupakan yang harus dipertahankan karena telah dianggap baik pelayanannya untuk pengunjung dan pengunjung merasakan kepuasan. Sedangkan variabel yang diprioritaskan atau terletak pada Kuadran I yaitu didapatkan nilai harapan tinggi, sedangkan tingkat performa (nilai kenyataan) rendah yaitu pada variabel X8.5 yaitu kenyamanan tempat membaca dan X8.6 yaitu penataan katalog buku jadi perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk meningkatkan kepuasan pegunjung C₂O Library.

2. Diagram Kartesius Variabel *Ressponsivenes* (X9)



Gambar 4.27 Diagram Kartesius untuk Dimensi *Ressponsivenes*

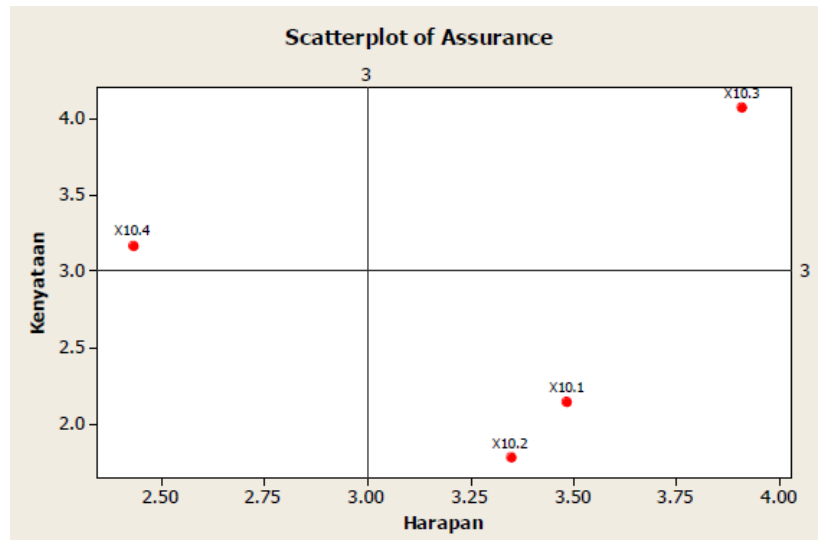
Keterangan gambar :

X9.1 = Respon pengurus perpustakaan terhadap complain dari pengunjung

X9.2 = Respon penjaga perpustakaan dalam melayani peminjaman buku

Berdasarkan Gambar 4.27 variabel yang terletak pada kuadran IV yaitu nilai harapan tinggi dan tingkat performa (nilai kenyataan) tinggi yaitu pada variabel X9.1 yaitu respon pengurus perpustakaan terhadap complain dari pengunjung dan X9.2 yaitu respon penjaga perpustakaan dalam melayani peminjaman buku. Sedangkan pada kuadran III, kuadran II dan kuadran I tidak memuat variabel jadi tidak perlu dilakukan analisis lebih lanjut pada kepuasan pegunjung C₂O Library.

3. Diagram Kartesius untuk Variabel Assurance (X_{10})



Gambar 4.28 Diagram Kartesius untuk Dimensi Assurance

Keterangan gambar :

X_{10.1} = Keamanan sistem penitipan tas

X_{10.2} = Keamanan sistem penitipan sepatu

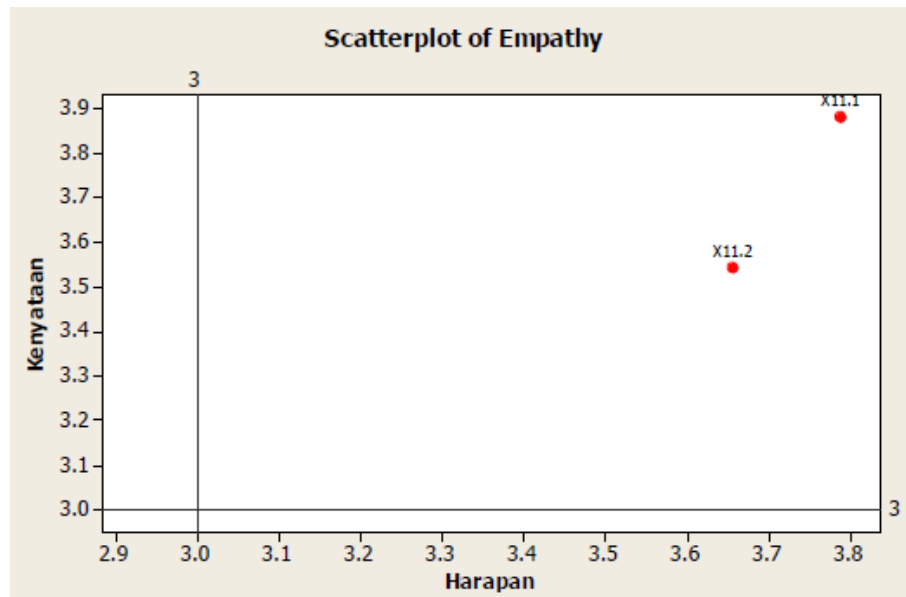
X_{10.3} = Perilaku petugas perpustakaan terhadap pengunjung

X_{10.4} = Keamanan perpustakaan terhadap tindak kriminal, seperti pencurian dan lainnya

Pada Gambar 4.28 menjelaskan bahwa variabel yang diprioritaskan atau terletak pada kuadran I adalah X_{10.1} yaitu keamanan sistem penitipan tas. Variabel ini menjadi prioritas utama untuk ditingkatkan pelayanannya karena harapan pegunjung yang tinggi tetapi kenyataan masih rendah. Sedangkan untuk Variabel yang berada pada kuadran II tidak ada. Pada kuadran III memuat atribut X_{10.4} yaitu Keamanan perpustakaan terhadap tindak kriminal, seperti pencurian dan lainnya. Kuadran III memuat beberapa faktor yang dianggap kurang penting pengaruhnya bagi pengunjung, dan kenyataannya/ kinerjanya tidak terlalu baik. Langkah yang diambil adalah meningkatkan kualitas pelayanan pada variabel-variabel tersebut. Kuadran IV memuat beberapa faktor yang dianggap kurang penting pengaruhnya bagi pengunjung, dan kenyataannya kinerjanya relative lebih baik. Atribut ini tidak menjadi prioritas dalam peningkatan pelayanan tapi tetap dipertahankan yaitu pada variabel X_{10.3}, perilaku petugas perpustakaan terhadap pengunjung.

4. Diagram Kartesius untuk Variabel *Empathy* (X11)

Dalam variabel *Empathy* ada tiga indikator yang dianalisis. Analisis kesenjangan dari variabel *Empathy* ditunjukkan pada Gambar 4.29 dengan menggunakan diagram Kartesius.



Gambar 4.29 Diagram Kartesius untuk Dimensi *Empathy*

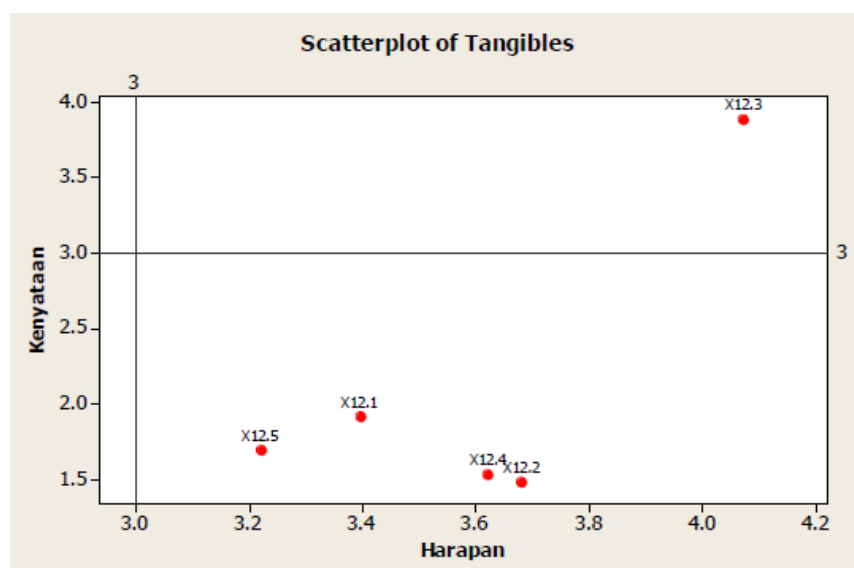
Keterangan gambar :

X11.1 = Komunikasi antara petugas perpustakaan dengan pengunjung

X11.2 = Keramahan petugas perpustakaan

Berdasarkan Gambar 4.29 dapat dijelaskan bahwa kuadran I, kuadran II dan III tidak ada. Pada kuadran IV memuat atribut X11.1 dan X11.2 yaitu Komunikasi antara petugas perpustakaan dengan pengunjung dan Keramahan petugas perpustakaan. Kuadran IV memuat beberapa faktor yang dianggap kurang penting pengaruhnya bagi pengunjung, dan kenyataannya kinerjanya relative lebih baik. Atribut ini tidak menjadi prioritas dalam peningkatan pelayanan tapi tetap dipertahankan.

5. Diagram Kartesius untuk Variabel *Tangibles* (X12)



Gambar4.30 Diagram Kartesius untuk Dimensi *Tangibles*

Keterangan gambar :

X12.1 = Ergonomi furnitur

X12.2 = Tata letak furnitur

X12.3 = Kebersihan perpustakaan

X12.4 = Sirkulasi perpustakaan

X12.5 = Pembagian ruang perpustakaan

Berdasarkan Gambar 4.30 dapat dijelaskan bahwa ada empat variabel yang diprioritaskan atau terletak pada kuadran I yaitu X12.1, X12.2, X12.4 dan X12.5 yaitu ergonomi furniture, tata letak furniture, sirkulasi perpustakaan, dan pembagian ruang perpustakaan. keempat variabel tersebut menjadi prioritas utama untuk ditingkatkan pelayanannya karena harapannya tinggi tetapi kenyataannya rendah. Variabel yang harus dipertahankan prestasinya karena terletak pada kuadran II dan kuadran III tidak ada. Kuadarn IV memuat variabel X12.3 yaitu Kebersihan perpustakaan. Variabel ini menjadi prioritas kecil untuk diperhatikan karena kenyataan melebihi persepsi.

4.5.2.4 Intepretasi Hasil Perhitungan Analisa Kesenjangan

Dari hasil pengolahan data menggunakan analisa kesenjangan didapatkan kesimpulan jawaban dari tiap variabel pertanyaan, antara lai :

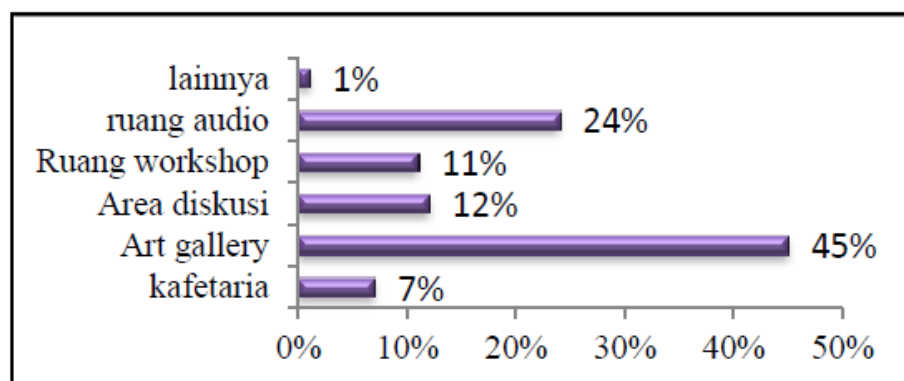
- Perbaiki kualitas layanan dan prioritas variabel apa yang sangat penting untuk diselesaikan permasalahannya.
- Hasil pengolahan data tersebut menunjukan pada variabel *reliability* faktor yang penting untuk ditingkatkan yaitu kenyamanan baca.
- Variabel *responsiveness* dan variabel *empathy* menunjukkan keadaan yang baik dari pelayanan terhadap pengunjung, sehingga variabel ini tidak diprioritaskan untuk penyelesaian permasalahannya.
- Variabel *assurance* yang penting untuk diperbaiki adalah masalah penitipan barang pengunjung. Sedangkan untuk variabel *tangibles*, faktor pembagian ruang perpustakaan perlu untuk diselesaikan permasalahannya,.
- Kesimpulan penjelasan diatas yaitu terdapat beberapa faktor variabel yang diprioritaskan untuk diselesaikan permasalahannya yaitu faktor kenyamanan baca di perpustakaan, masalah penitipan dan keamanan barang pengunjung, faktor pembagian ruang pada perpustakaan.

4.5.2.5 Pertanyaan Terbuka

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui beberapa keinginan pengunjung jika dilihat dari analisis deskriptif sebagai berikut.

1. Fasilitas yang perlu ditambahkan

Berikut ini digambarkan mengenai fasilitas yang perlu ditambahkan dari 35 responden.

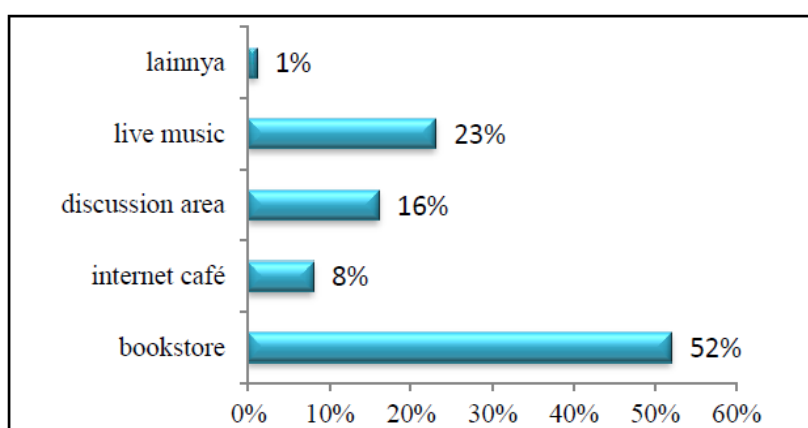


Gambar 4.31 Bar Chart pada Fasilitas yang Perlu Ditambahkan.

Dari gambar 4.31 yang paling diinginkan adalah ditambahkan *Art Gallery* sebanyak 45%, dan yang kedua yaitu ditambahkan ruang audio yaitu sebanyak 25%, kemudian area diskusi sebanyak 12%, ruang workshop sebanyak 11%, dan kafetaria sebanyak 7%.

2. Fasilitas hiburan yang perlu ditambahkan

Berikut ini digambarkan mengenai hiburan yang perlu ditambahkan dari 35 responden pada gambar 4.32.

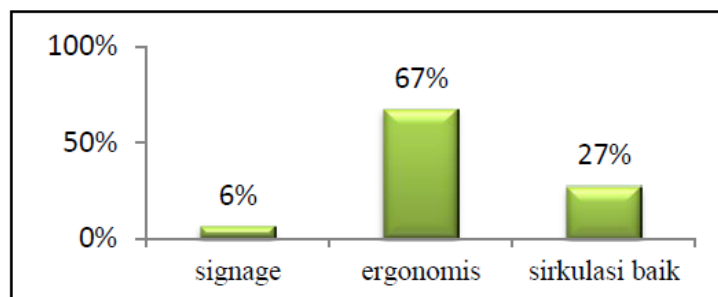


Gambar 4.32 Bar Chart pada Fasilitas yang Perlu Ditambahkan

Dari gambar 4.32 yang paling diinginkan adalah ditambahkan *book store* sebanyak 52%, dan yang kedua yaitu ditambahkan live music yaitu sebanyak 23%, kemudian area diskusi sebanyak 16%, dan internet cafe sebanyak 8%.

3. Kemudahan Penggunaan Informatif yang paling diminati

Berikut ini digambarkan mengenai penggunaan Informatif yang paling diminati dari 35 responden pada gambar 4.33.

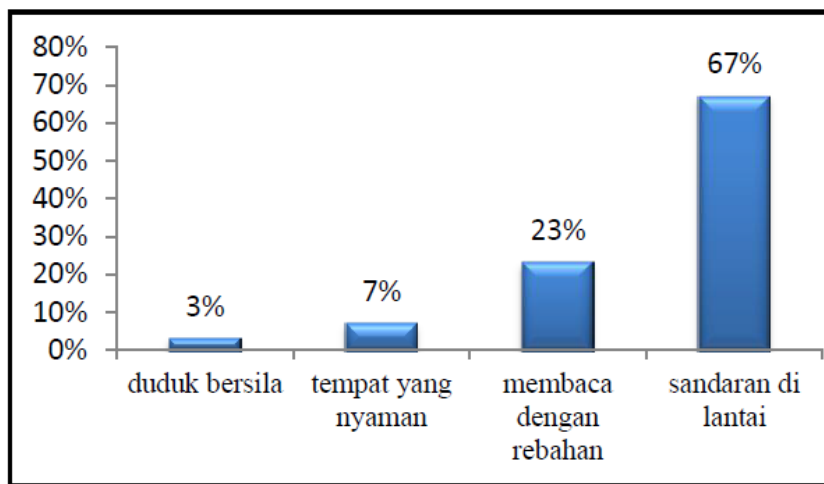


Gambar 4.33 Bar Chart pada Kemudahan Penggunaan Informatif yang paling diminati.

Dari gambar 4.33 yang paling diminati adalah suasana yang ergonomis sebanyak 67%, dan yang kedua yaitu sirkulasi baik yaitu sebanyak 27%, kemudian terdapat signage – signage atau penunjuk jalan/penunjuk informasi yang memudahkan orang di dalam perpustakaan sebanyak 6%.

4. Kenyamanan Membaca yang Perlu Diterapkan di C₂O Library

Berikut ini digambarkan mengenai cara membaca yang diinginkan pengunjung di C₂O Library 35 responden pada gambar 4.34.

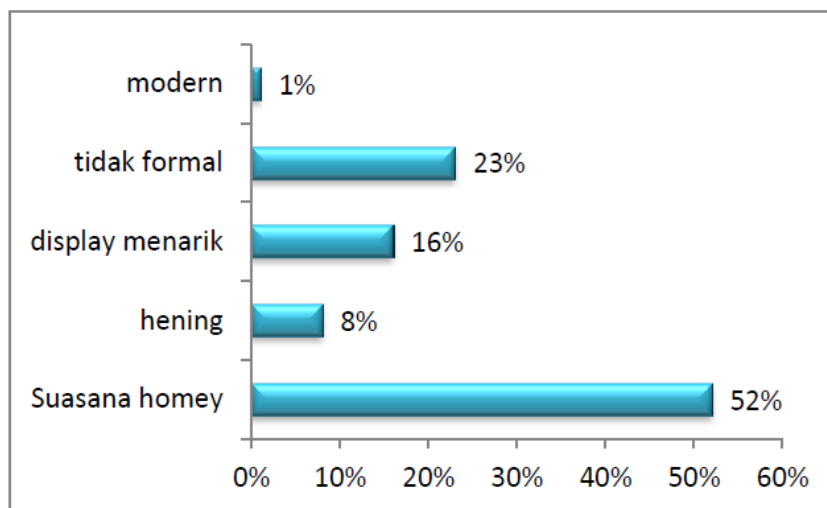


Gambar 4.34 Bar Chart pada Cara Membaca yang Perlu Ditambahkan di C₂O Library

Dari gambar 4.34 yang paling diinginkan adalah membaca dengan sandaran bantal di lantai sebanyak 67%, dan yang kedua yaitu Membaca dengan rebahan di lantai 23%, kemudian membaca di tempat duduk yang nyaman dan ergonomis sebanyak 7%, dan duduk bersila sebanyak 3%.

5. Kenyamanan Membaca yang Perlu Diterapkan di C₂O Library

Berikut ini digambarkan mengenai suasana yang bagaimana yang perlu diterapkan di C₂O Library 35 responden pada gambar 4.35.



Gambar 4.35 Bar Chart pada Suasana yang Perlu Diterapkan di C₂O Library

Dari gambar 4.35 yang paling disarankan yaitu suasana nyaman seperti dirumah (homey) sebanyak 52%, dan yang kedua yaitu suasana tidak formal sebanyak 23%, kemudian suasana dengan display yang menarik sebanyak 16%, dan suasana hening 8%.

4.5.2.6 Interpretasi Hasil Perhitungan Pertanyaan Terbuka

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui beberapa keinginan pengunjung, antara lain :

- Menurut pengunjung fasilitas yang perlu di tambahkan di C₂O paling banyak adalah ruang audio visual dan art gallery yang dapat menunjang acara-cara rutin di C₂O.
- Untuk fasilitas hiburan pengunjung menginginkan penambahan *book store* pada perpustakaan.
- Fasilitas kemudahan dengan prosentase paling banyak, pengunjung memilih penataan perpustakaan ergonomis yang dapat mempermudah aktifitas keperpustakaan.

- Sedangkan untuk kenyamanan membaca pengunjung memilih paling banyak membaca dengan sandaran bantal di lantai.
- Pengunjung menginginkan susana yang nyaman seperti dirumah untuk diterapkan pada interior C₂O.

Dari hasil tersebut dapat menjadi acuan untuk penambahan fasilitas dan ruang pada konsep C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

4.6 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengguna C₂O yang terdiri dari pemilik, staff dan pengunjung untuk mengetahui kebutuhan dan berbagai hal seputar C₂O dari sudut pandang yang berbeda. Nantinya dari hasil wawancara tersebut dapat menjadi acuan dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada obyek desain.

4.6.1 Wawancara dengan Pemilik

Tanya (T) : Bagaimana asal mula bisa didirikan C₂O Library?

Jawab (J) : Pada dasarnya saya hobi baca dan koleksi buku sejak kecil. Tiap ke rumah saudara, saya gemas lihat ada buku menganggur. Biasanya suka saya minta. Daripada rusak karena cuaca, kutu, dan rayap, lebih baik dirawat, dan siapa tahu berguna bagi orang lain. Jadilah lemari di rumah penuh dengan ribuan buku. Daripada buku-buku itu didiamkan saja, tahun 2008 saya mendirikan C₂O. Saya ingin berbagi pengetahuan saya ini dengan orang-orang disekitar saya, khususnya masyarakat di Surabaya.

T : Menurut owner, C₂O Library itu perpustakaan yang seperti apa? tolong dideskripsikan dengan singkat?

J : Menurut saya C₂O bukan perpustakaan, lebih tepatnya bisa dibilang sebagai ruang publik. Semua orang bisa bebas datang ke C₂O untuk membaca, berdiskusi dan berbagi informasi. Selain sebagai perpustakaan, disini juga diadakan kegiatan pemutaran film, bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, termasuk kegiatan media interaktif lainnya. C₂O sangat mengapresiasi karya-karya seniman

ataupun penulis lokal. Disini biasanya juga diadakan pameran karya dan juga workshop sebagai sarana menyalurkan kreatifitas.

T : Sebenarnya konsep apa yang dianut saat C₂O library pertama didirikan ?

J : Niatnya bikin perpustakaan khusus DKV, tapi lama kelamaan koleksi yang terkumpul tidak hanya literatur-literatur tentang DVK dan topik bacaannya semakin luas. Karena sudah tidak sesuai dengan keinginan awal akhirnya dijadikan perpustakaan umum. Agar imejnya tidak kaku, konsepnya dibuat sebagai ruang publik, tempat orang bertukar informasi dan berekspresi. Ternyata responsnya cukup bagus. Banyak yang datang dan ada juga yang menyumbang buku untuk menambah koleksi.

T : Pangsa pasar yang ditargetkan oleh C₂O itu seperti apa, apakah perpustakaan ini untuk umum, atau kalangan tertentu seperti komunitas-komunitas dan klab baca?

J : Tidak ada pangsa pasar tertentu, segmentasi pasarnya luas dan semu orang boleh datang ke C₂O. Tetapi yang paling banyak berkunjung biasanya mahasiswa yang sedang mencari literatur untuk skripsi atau sekedar datang ke acara – acara di C₂O.

T : Apa keinginan dan harapan owner untuk C₂O Library.Cinematheque.Cafe kedepannya?

J : Keinginan saya yang paling utama tentunya ingin menularkan kesadaran membaca dan memperbanyak tempat yang menyediakan buku di Surabaya. Untuk kedepannya saya ingin mengusahakan untuk melengkapi fasilitas-fasilitas di C₂O terutama fasilitas untuk pemutaran film dan area baca. Saya ingin orang-orang yang datang ke C₂O merasa nyaman layaknya dirumah sendiri dan bisa menikmati kegiatan membaca dengan tenang.

Kesimpulan :

Dari wawancara dengan pemilik didapatkan jawaban, antara lain :

- Konsep dasar C₂O Library.Cinematheque.Cafe adalah ruang publik. Semua orang bisa bebas datang ke C₂O untuk membaca, berdiskusi dan berbagi informasi. Selain sebagai perpustakaan, di C₂O juga diadakan kegiatan pemutaran film, bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, termasuk kegiatan media interaktif lainnya.
- Pangsa pasarnya tidak terbatas, berlaku untuk semua masyarakat
- Selain itu didapatkan pula harapan pemilik untuk C₂O kedepannya, pemilik menginginkan perbaikan fasilitas-fasilitas di C₂O terutama fasilitas untuk pemutaran film dan areabaca sehingga pengunjung yang datang bisa merasa nyaman layaknya dirumah sendiri dan bisa menikmati kegiatan membaca dengan tenang.

Hasil wawancara dengan pemilik ini nantinya akan menjadi data penunjang dan acuan untuk penyusunan Konsep desain C₂O.

4.6.2 Wawancara dengan Staff

Tanya (T) : Apa kelebihan yang dimiliki C₂O dibandingkan perpustakaan lainnya?

Jawab (J) : Kelebihan C₂O terletak pada konsepnya, C₂O lebih mengarah ke ruang publik dimana orang-orang bebas memperoleh pengetahuan, berbagi ilmu, berdiskusi dan menyalurkan kreatifitas. imej C₂O lebih santai dan tidak kaku seperti perpustakaan pada umumnya. disini juga diadakan kegiatan pemutaran film, workshop, pameran karya , bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, termasuk kegiatan media interaktif lainnya.

T : Adakah kekurangan C₂O ? baik dari segi layanan ataupun fasilitas?

J : Sejauh ini dari segi layanan tidak ditemukan komplain, mungkin kelemahannya tempatnya kecil jadi sirkulasinya kadang jadi agak penuh waktu pengunjung yang datang banyak. Selain itu karena keterbatasan ruang yang

tersedia, beberapa acara rutin kurang terfasilitasi dengan baik seperti pemutaran film, bedah buku, workshop.

T : Adakah permasalahan umum yang biasa terjadidi di C₂O ? kalau ada apa saja? tolong dijelaskan?

J : Permasalahannya lebih pada keterbatasan ruang dan sirkulasi, selain itu beberapa acara kurang terfasilitasi dengan baik. Selain itu paling sering masalah anggota yang terlambat mengembalikan buku.

T : Adakah kebutuhan atau fasilitas yang perlu diperbaiki di C₂O?

J : Fasilitas yang perlu diperbaiki yaitu fasilitas pada acara pemutaran film, selama ini secara tersebut diadakan outdoor, perlu ruangan tersendiri agar acara dapat tetap berjalan walau cuaca sedang hujan. Selain itu ruang baca perlu di desain ulang agar lebih nyaman.

T : Apa keinginan dan harapan staff untuk C₂O Library. Cinematheque. Cafe kedepannya?

J : Sarana dan prasarana penunjang di lengkapi agar staff juga merasa nyaman, selain itu penataan koleksi harus ditata ulang agar kinerja staff tidak berat dan pengawasan terhadap buku koleksi dapat lebih mudah.

Kesimpulan :

- Keunggulan dari C₂O yaitu penerapan konsep perpustakaan yang dikemas secara menarik dengan memadukan nilai edukasi dan hiburan.
- Pengunjung yang datang akan merasakan pengalaman baru dalam membaca, dimana selain kegiatan perpustakaan terdapat juga kegiatan menarik seperti pemutaran film edukasi, bedah buku, workshop dan lain-lain.
- Berdasarkan hasil wawancara didapatkan pula gambaran mengenai kekurangan dan permasalahan yang timbul sehari-hari di perpustakaan.
- Masalah utama yang nampak adalah kurangnya fasilitas penunjang acara yang disebabkan oleh terbatasnya ruang dan lahan eksisting.

- Sirkulasi di ruang baca juga menjadi salah satu permasalahan yang timbul ketika pengunjung yang datang membludak.
- Harapan Dan keinginan dari staff kedepannya adalah perbaikan masalah sarana dan prasarana agar staff merasa nyaman dalam bekerja sehingga kegiatan perpustakaan dapat berjalan dengan baik.

Dari proses wawancara dengan staff didapatkan permasalahan-permasalahan yang harus diselesaikan untuk meningkatkan kenyamanan beraktifitas bagi pengguna perpustakaan.

4.6.3 Wawancara dengan Pengunjung

Tanya (T) : Bagaimana pendapat anda mengenai C₂O Library?

Jawab (J) : C₂O merupakan perpustakaan yang menarik, disini suasananya nyaman, santai seperti dirumah, tidak monoton, kaku seperti perpustakaan pada umumnya. Event-event yang diadakan C₂O juga banyak dan menarik, pengunjung tidak hanya memperoleh ilmu saja disini tapi sekaligus hiburan. Cara pengemasan konsep perpustakaannya unik. Ada workshop, pemutaran film, bedah buku, komunitas yang sifatnya mengedukasi.

T : Apakah keadaan dan suasana C₂O sudah nyaman menurut anda? adakah faktor-faktor tertentu di C₂O yang perlu diperbaiki, ditingkatkan atau ditambah?

J : Sejauh ini sudah nyaman, tapi tempatnya kecil terutama area baca, jadi tidak bebas bergerak kalau pegunjungnya banyak. Yang perlu diperbaiki sirkulasinya, ruangnya ditambah agar acara yang sedang diadakan tidak mengganggu orang yang sedang membaca. Acara pemutaran film perlu dibuat indoor agar tidak terganggu apabila cuaca sedang hujan.

T : Adakah keinginan dan harapan anda terhadap fasilitas dan pelayanan C₂O kedepannya?

J : Kalau bisa ditambah fasilitas hiburannya, misalnya ada galery, book store, kafetaria diperluas, dan ditambah fasilitas-fasilitas lain yang bisa membuat pengunjung tertarik untuk datang.

Kesimpulan :

Dari wawancara dengan salah satu pengunjung, didapatkan hasil antara lain :

- Pengunjung tertarik datang ke C₂O Library. Cinematheque. Cafe karena konsep perpustakaan yang unik.
- Nilai edukasi dan hiburan dikemas secara menarik dalam acara-acara yang diadakan C₂O.
- Menurut para pengunjung suasana C₂O sudah cukup nyaman, namun masih perlu ditingkatkan lagi dan diperbaiki lagi masalah sirkulasi, penataan dan fasilitas yang ada di C₂O.
- Harapan pengunjung untuk C₂O Library. Cinematheque. Cafe yaitu penambahan fasilitas baru misalnya pengadaan galery, book store, cafe, dan penambahan fasilitas-fasilitas lain yang bisa membuat pengunjung tertarik untuk datang.

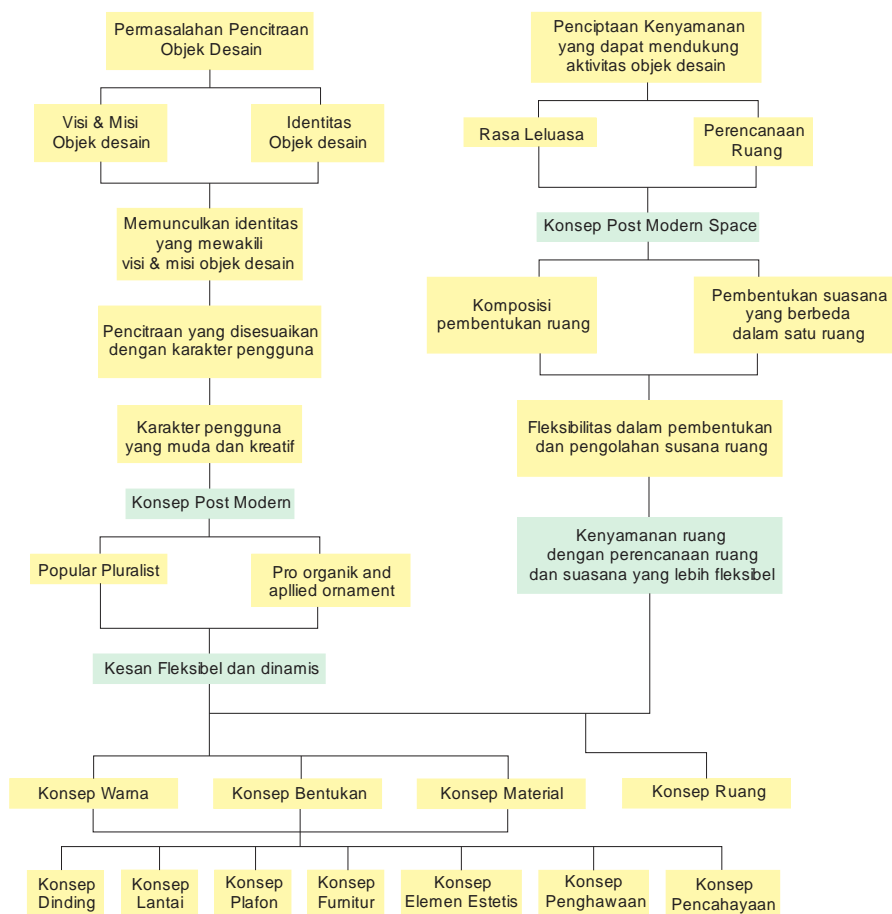
- Halaman ini sengaja dikosongkan -

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1. Konsep Desain

Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya telah didapatkan beberapa kesimpulan tentang minat dan harapan pengguna terhadap perpustakaan. Dari hasil wawancara terhadap pengguna dan pembagian kuisioner pada pengunjung, mereka menilai perpustakaan yang baik adalah perpustakaan yang tidak berkesan formal, santai dan nyaman. Suasana interior ruangan yang diinginkan yaitu sesuai dengan karakteristik pengguna perpustakaan yang berasal dari generasi muda. Dari analisa tersebut kemudian dibuat konsep desain untuk menjawab permasalahan pada objek desain.



Skema 5.1. Diagram Konsep Desain

Selanjutnya dari konsep desain tersebut dilakukan pengembangan konsep desain menjadi dua yaitu konsep makro dan konsep mikro. Konsep makro merupakan garis besar dari keseluruhan konsep yang akan diterapkan pada semua ruangan sehingga akan mendapatkan satu kesatuan yaitu benang merah disetiap desain ruangan. Sedangkan konsep mikro adalah konsep lebih detail yang akan diterapkan pada elemen interior tiap ruangan.

5.2. Konsep Makro

Konsep makro yang diterapkan pada interior 'C₂O Library. Cinematheque. Cafe' bersumber pada penyelesaian permasalahan yang terjadi pada objek desain. Dari analisa yang dilakukan terdapat dua aspek permasalahan yang harus diselesaikan yaitu aspek identitas objek desain dan aspek kenyamanan. Pada skema konsep desain, Post Modern merupakan langgam yang dapat menjawab kedua permasalahan tersebut. Langgam Post Modern memiliki beberapa ciri khusus, diantara ciri tersebut dipilih ciri yang dapat menjawab permasalahan pencitraan dan kenyamanan objek desain yaitu :

- Post Modern sebagai konsep pencitraan
 - Ciri Ideologis
 - Popular Pluralist*
 - Tidak terkait oleh aturan atau kaidah tertentu, tetapi mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.
 - Ciri *Stylistic*
 - Pro Organik and applied ornament*
 - Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan dekoratif

Pemilihan ciri tersebut didasarkan pada perwujudan identitas yang dapat mewakili visi & misi objek desain sebagai ruang publik untuk berinteraksi sosial secara cerdas yang dikemas unik dengan menggabungkan nilai edukasi dan entertainment didalamnya. Selain itu kedua ciri tersebut memperlihatkan sisi fleksibilitas dan kedinamisan yang dapat mewakili karakter generasi muda dan kreatif dari pengguna C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Konsep Pencitraan

dengan langgam post modern akan dimunculkan dalam interior ruangan untuk membentuk suasana melalui bentukan furniture, elemen estetis, pemilihan material dan konsep warna pada tiap ruang.

- Post Modern sebagai konsep kenyamanan

- Ciri ide rancangan

- Post Modern space*

- Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri. Difokuskan pada rancangan *spatial interpretation*, dimana dua atau lebih ruang dapat digabung secara overlap dan saling bertemu. Aliran post modern space mencoba mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman dan kejutan.

Pemilihan konsep kenyamanan dengan menggunakan ciri ide rancangan *Post Modern Space* didasarkan pada sifatnya yang memberi keleluasaan pada ruang tanpa membuat batasan yang masif dan bersifat kaku. Hal tersebut dapat membentuk interpretasi tersendiri pada pengguna yang dapat menghapus kesan kaku dan formal pada perpustakaan. Dengan pembentukan suasana yang berbeda dalam satu ruang melalui komponen ruang itu sendiri dapat memberi kesan leluasa fleksibel dan dinamis pada ruangan.

5.3. Konsep Mikro

Konsep mikro merupakan detailing dari penerapan konsep makro. Konsep mikro lebih mengacu kepada hal-hal yang lebih detail dan terperinci mengenai elemen pembentuk ruang seperti konsep bentukan, konsep warna, konsep material yang diaplikasikan pada dinding, lantai, plafon, furniture, elemen estetis, dan lain-lain.

5.3. 1. Konsep Ruangan

5.3.1.1. Zoning Area

Pembagian area dikelompokkan sesuai dengan aktivitas yang dikerjakan. Pada interior ‘C₂O library. Cinematheque.Cafe’ Surabaya, zoning areanya dibagi menjadi 4 yaitu area servis, publik, privat dan semi privat. Dari Pembagian zoning area tersebut, pada lantai 1 difokuskan sebagai area dengan banyak interaksi dari pengunjung untuk itu area publik dan servis mendominasi pada lantai ini. Sedangkan pada lantai 2 digunakan sebagai area dengan aktivitas tenang seperti perpustakaan, area baca, kantor owner dan staff. Pada lantai 2 terdapat semua jenis zoning area baik itu publik, servis, privat dan semi privat.

AREA PUBLIK	AREA SERVIS	SEMI PRIVAT	AREA PRIVAT
LANTAI 1	LANTAI 1	LANTAI 1	LANTAI 2
ENTRANCE LOBBY GALLERY WORKSHOP AREA STORE CAFETERIA TANGGA LANTAI 2 TANGGA BASEMENT	AREA LOCKER PENJAGA LOCKER ADMINISTRASI TOILET PENGUNJUNG	TOILET STAFF GUDANG PERLENGKAPAN	KANTOR OWNER
LANTAI 2	LANTAI 2	LANTAI 2	
TANGGA LANTAI 1 ENTRANCE AREA KOLEKSI BUKU AREA KOLEKSI FILM AREA BACA AREABUKU ANAK RUANG AUDIO VISUAL	INFORMATION CENTER TOILET PENGUNJUNG	RUANG SIRKULASI BUKU AREA KERJA STAFF RUANG RAPAT LOBBY KANTOR TOILET STAFF PANTRY TANGGA 2	

Gambar 5.1 Pembagian zoning area lantai 1 dan 2

5.3.1.2. Program Ruang

Program ruang merupakan analisa mengenai data aktivitas pengguna terutama *owner* dan staff.

Hari	Aktivitas	Tempat	Waktu	Catatan
Senin, Rabu - jumat	Masuk kerja	Security cek	09.00	Chek lock untuk ketepatan waktu
	Bekerja	Ruangkantor/area perpustakaan	09.00 - 12.00	Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	Istirahat	Independen	12.00-13.00	Sholat dan makan
	Bekerja	Ruangkantor/area perpustakaan	13.00-17.30	Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	Istirahat	Independen	17.30 - 18.15	Sholat
	Bekerja	Ruangkantor/area perpustakaan	18.15 - 19.00	Ruang sesuai dengan jabatan atau posisi
	Pulang	Security cek	19.00	Chek lock

Tabel 5.1 Aktivitas Umum

No	Jabatan/Posisi	Aktivitas	Tempat	Waktu	Catatan
1	Director	Bekerja	Ruang Director	08.00 - 21.00	Ruang direktur berdekatan Dengan ruang staff
		Rapat	Ruang rapat besar		
2	Sub.administrasidanlayanan	Bekerja	Ruang kerja staff	08.00 - 21.00	Open plan
		Membua tlaporan			
		Mengurus administrasi			
3	Sub.pengadaanpengolahan	Bekerja	Ruang kerja staff	08.00 - 21.00	Open plan
		Mengurus pengadaan dan sirkulas ikoleks ibuku dan film			
4	Sub.publikasidaninformasi	Bekerja	Ruang kerja staff	08.00 - 21.00	Open plan
		Membuat Laporan			
		Mengurusi media publikasi			
5	sub.event	Bekerja	Ruang kerja staff	08.00 - 21.00	Open plan
		Merencanakan program acara			
		Membuat laporan			

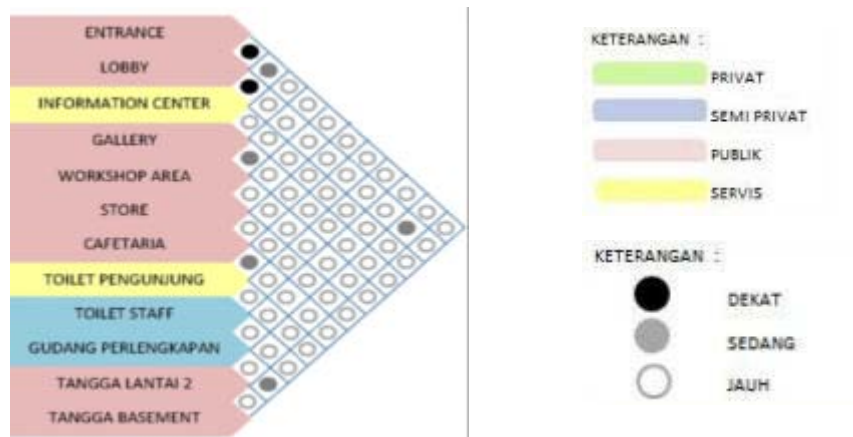
Tabel 5.2 Aktivitas khusus pengelola perpustakaan

No	Jabatan/Posisi	Aktivitas	Tempat	Waktu	Catatan
6	Security	Bekerja	Lobby, area parkir	08.00 - 21.00	
		Menjaga keamanan gedung			
		Member iinformasi			
		Mengarahkan pengunjung			
7	Office boy	Menjaga kerapian ruang	Pantry	08.00 - 21.00	
		Menjaga kebersihan ruang			
8	Penjaga toko buku dan suvenir	Menata barang	Toko buku dan suvenir	08.00 - 21.00	
		Melayan ipengunjung			
		Mendata barang			
9	Kasir took buku dan suvenir	Melayani pembayaran pembelian pengunjung	Toko buku dan suvenir	08.00 - 21.00	
10	Barista	Meracik minuman	Cafetaria	08.00 - 21.00	
		Menyiapkan bahan racikan minuman			
11	Pelayan Cafetaria	Melayan ipengunjung	Cafetaria	08.00 - 21.00	
		Menjaga kebersihan cafetaria			
12	Koki	Memasak	Cafetaria	08.00 - 21.00	
		Menyiapkan hidangan			
		Menyiapkan bahan masakan			
13	Penjaga locker	Menjaga locker	Ruang locker	08.00 - 21.00	
		Melayani pengunjung			

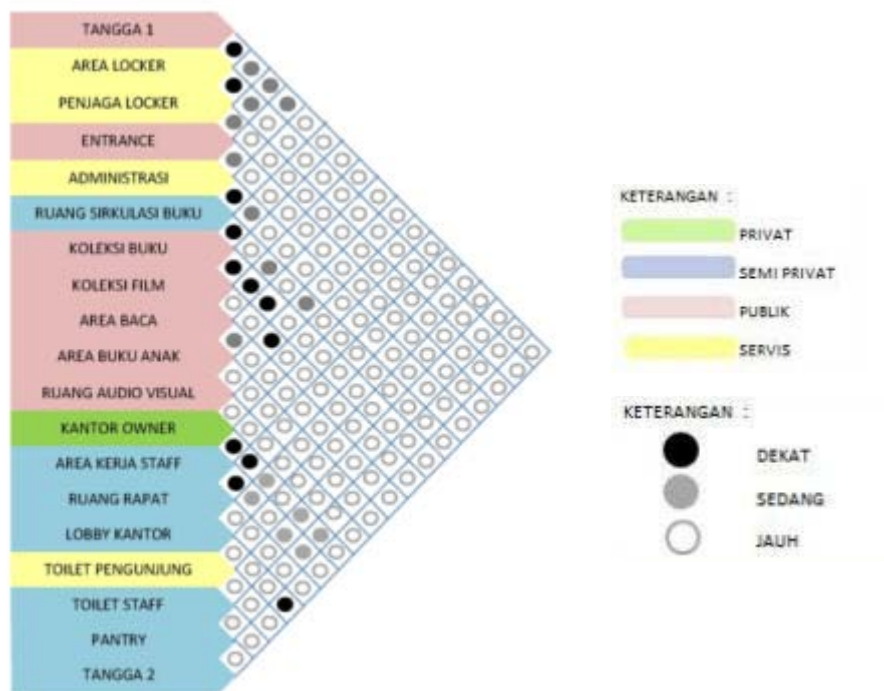
Tabel 5.3 Aktivitas khusus staff

5.3.1.3. Hubungan Ruang

Konsep ruang berdasarkan analisa fungsi kebutuhan ruang dan studi aktivitas penggunaanya berkaitan dengan hubungan ruang didalam suatu bangunan.

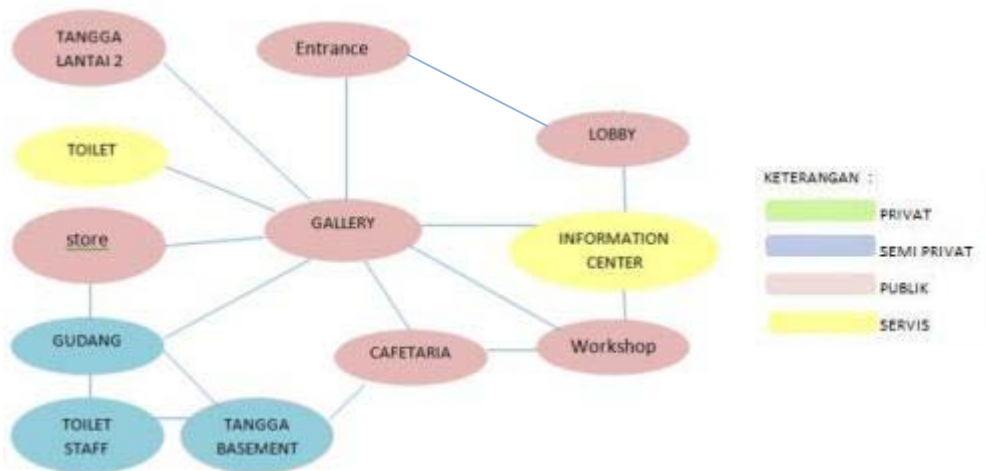


Gambar 5.2 Matrix hubungan ruang lantai 1



Gambar 5.3 Matrix hubungan ruang lantai 2

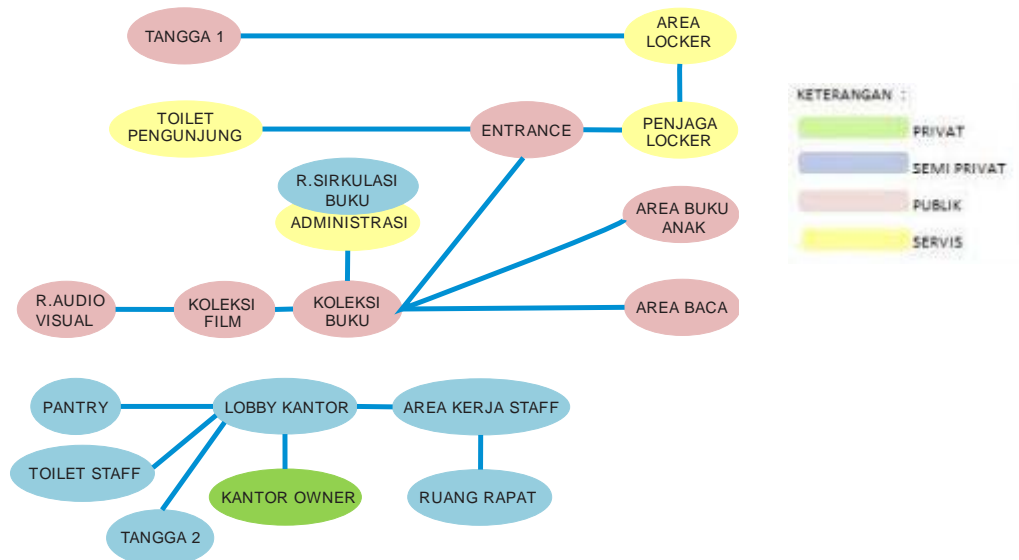
5.3.1.4. Posisi Ruang



Gambar 5.4 Interaction Net lantai 1

Pada lantai 1 pembagian posisinya disesuaikan berdasarkan kepentingan dan jarak anatar ruang yang saling berkaitan penggunaannya. Dimana ruangan yang memiliki hubungan terletak saling berdekatan dan terdapat akses langsung diantaranya. Pembagian Posisi ruang didapatkan dari hasil diagram matrix

hubungan ruang. Selain itu Posisi ruangan pada lantai 1 disesuaikan pula dengan sirkulasi pengguna, zoning ruang dan studi aktivitas pengguna, sehingga melalui diagram interaction net didapatkan penataan posisi ruang yang optimal.



Gambar 5.5 Interaction Net lantai 2

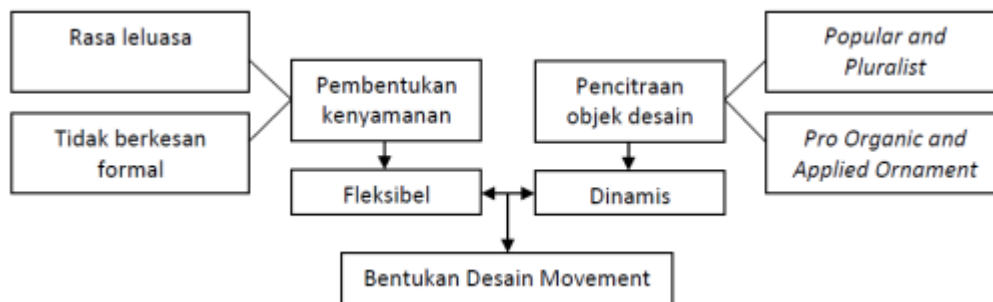
Sedangkan pada lantai 2 posisi ruang yang ditampilkan pada interaction net telah disesuaikan dan dianalisa berdasarkan aktivitas dan sirkulasi pengguna. Terdapat 2 kelompok area disini, yaitu area perpustakaan yang terdiri dari Area koleksi, area baca, area locker, area administrasi, ruang audiovisual, dan area kantor C₂O yang terdiri dari kantor owner, ruang kerja staff, ruang rapat dan area servis untuk pegawai. Antara dua area besar ini dipisahkan dengan dinding non masif, area kantor masih dapat mengakses perpustakaan untuk mempermudah pengecekan koleksi oleh staff pengelola perpustakaan.

5.3.2. Konsep Bentuk

Post Modern merupakan kebalikan dari modern, dengan kata lain Post Modern berlandaskan pada teori dekonstruktif. Dalam langgam post modern, bentuk yang digunakan lebih bersifat acak dan tidak wajar. Banyak digunakan bentuk yang berkesan fleksibel dengan lengkungan, geometri, kurva dan garis – garis non fungsional. Dari bentuk yang fleksibel tersebut membuat

bangunan Post Modern lebih dinamis. Bentuk tersebut tidak selalu bersifat struktural, seringkali bersifat dekoratif dengan perulangan, menggunakan warna dan material bangunan yang inovatif.

Apabila bentuk dasar dari Post Modern dikaitkan dengan kebutuhan dari objek desain maka akan dapat ditarik konsep dari penentuan pola bentuk, antara lain :



Skema 5.2. Diagram Konsep bentuk

Dari bagan pola penentuan bentuk diatas didapatkan konsep bentuk interior yang akan digunakan yaitu konsep bentuk movement. Bentuk tersebut memiliki ciri yang dapat mewakili kebutuhan dari objek desain baik yang bersifat identitas maupun kenyamanan yaitu :

1. Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup yang sesuai dengan karakteristik pengunjung yang mayoritas generasi muda.
2. Memiliki estetika pola perulangan, berkelanjutan, bentuk asimetris dan lengkung yang berkesan bebas.
3. Merupakan perwujudan bentuk dari post modern yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan lingkungan/situasi sekitarnya.

5.3.2.1. Konsep Bentuk Dinding

Bentuk pada dinding menjadi dasar yang berpengaruh terhadap performa desain dari C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Dari bentuk tersebut akan mendukung aspek visual, kenyamanan dan *building system* yang mengarah pada penyelesaian permasalahan kenyamanan. Aspek yang menjadi dasar bentuk dari dinding antara lain :

1. Bentuk dinding menggunakan pola garis lengkung dan kurva pada beberapa area sebagai perwujudan dari bentuk movement yang mengacu pada pembentukan identitas objek desain .
2. Mengaplikasikan banyak bukaan sebagai sumber cahaya alami yang baik untuk aktivitas dan memberi kesan lebih leluasa sebagai koneksi antara dalam dan luar ruangan.
3. Pada bagian pilar-pilar dinding menggunakan aksentuasi bentuk geometri perulangan mengambil prinsip dari Post Modern (Bab 2, 2.4.2 Prinsip Post Modern).
4. Menggunakan dinding bersifat transparan untuk membentuk *spatial interpretation* dan keleluasaan pada ruangan sebagai perwujudan post modern space serta menyelesaikan permasalahan kenyamanan.



Gambar 5.6 Pengaplikasian pola garis lengkung dan kurva pada dinding

5.3.2.2. Konsep Bentuk Lantai

Pengaplikasian Konsep bentuk lantai yang sesuai dengan bentuk movement lebih mengacu menyelesaikan permasalahan kenyamanan dan sedikit membantu aspek pencitraan objek desain, adapun konsep bentuk lantai adalah sebagai berikut:

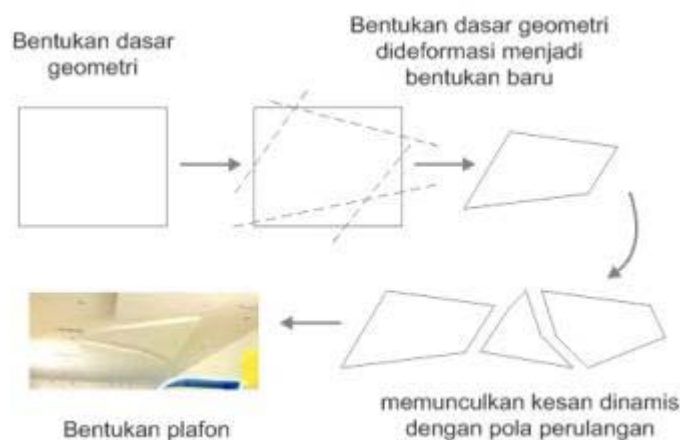
1. Konsep bentuk lantai dengan pengaplikasian motif garis lengkung dan bentuk asimetri sebagai simbol dari kedinamisan dan fleksibilitas.
2. Konsep bentuk lantai sebagai pemisah ruang semu dan untuk mengarahkan sirkulasi antar ruang

3. Menggunakan dua atau lebih material lantai yang dibentuk suatu pola yang membedakan antara fungsi ruang satu dengan ruang yang lainnya.
4. Menggunakan permainan level lantai sebagai pemisah ruang semu untuk membedakan fungsi ruang satu dengan ruang yang lainnya.

5.3.2.3. Konsep Bentuk Plafon

Bentukan pada plafon menjadi dasar yang berpengaruh terhadap performa desain dari C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Dari bentukan tersebut akan mendukung aspek visual, kenyamanan dan *building system*. Fokus dari bentukan plafon lebih mengarah pada aspek pembentukan identitas dan sedikit membantu aspek kenyamanan. Dasar bentukan dari dinding antara lain :

1. Konsep bentukan plafon dengan pengaplikasian motif garis lengkung dan bentukan asimetri sebagai simbol dari kedinamisan dan fleksibilitas.
2. Pada area tertentu menggunakan degradasi dari bentukan - bentukan geometri sebagai ciri dari post modern.
3. Menggunakan dua atau lebih material plafon yang dibentuk suatu pola yang membedakan antara fungsi ruang satu dengan yang lainnya.
4. Mengaplikasikan beberapa jenis plafon seperti drop ceiling dan suspended ceiling sebagai kombinasi.
5. Tekstur plafon dibuat rata guna membantu pemantulan cahaya yang lebih rata, sehingga jangkauan distribusi cahaya dapat menyeluruh dalam ruangan.



Gambar 5.7 Degradasi bentukan dan perulangan pada konsep bentukan plafon

5.3.2.4. Konsep Bentuk Furnitur

Konsep bentukan furniture lebih fokus pada pembentukan karakter identitas pada objek desain. Bentuk furniture diambil dari bentukan-bentukan post modern. Dalam langgam post modern, dasar bentukan yang digunakan antara lain perpaduan dari pola garis lurus, lengkungan, bangun geometri, kurva dan garis – garis non fungsional. Dari bentukan yang fleksibel tersebut membuat bangunan Post Modern lebih dinamis sesuai dengan konsep bentukan movement yang mengisyaratkan pergerakan.

Bentukan furniture mengikuti konsep *movement* yang akan diterapkan melalui :

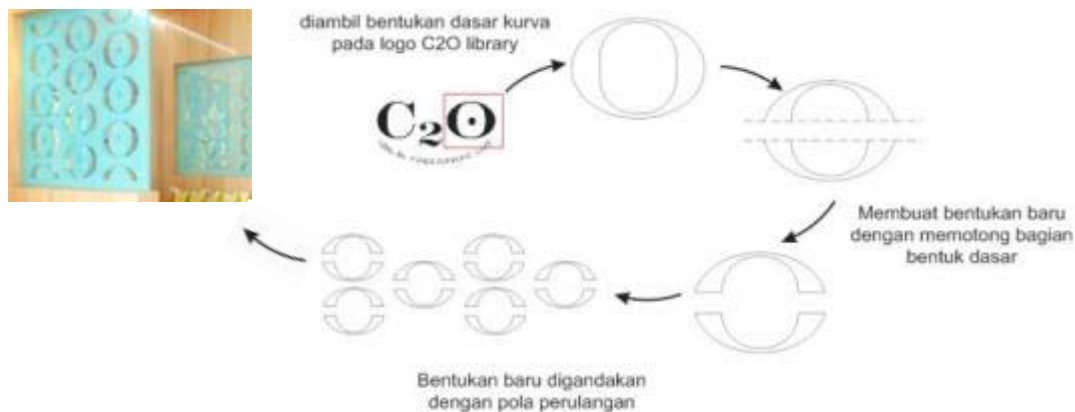
1. Bentuk furniture berasal dari deformasi bentuk geometri yang dipadukan dengan garis lengkung dan kurva sehingga menjadi bentukan baru yang lebih dinamis
2. Menggunakan pola perulangan guna memunculkan karakter dinamis sesuai dengan visi dan misi dari objek desain.



Gambar 5.8 Konsep bentukan pada furniture

5.3.2.5. Konsep Bentuk Elemen Estetis

Konsep elemen estetis lebih fokus pada pembentukan karakter identitas pada objek desain. Bentuk elemen estetis diambil dari pengembangan bentukan logo C₂O library, garis lengkungan, bangun geometri, kurva dan garis – garis non fungsional yang bersifat asimetri dan permainan konsep perulangan. Dari bentukan yang fleksibel tersebut membuat bangunan Post Modern lebih dinamis sesuai dengan konsep bentukan movement yang mengisyaratkan pergerakan.



Gambar 5.9 Konsep bentuk pada elemen estetis

5.3.3. Konsep Warna

Warna merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembentukan konsep ruang. Penggunaan warna yang tepat untuk bangunan pendidikan, seperti sekolah dan perpustakaan, dapat meningkatkan aktivitas didalamnya. Konsep warna yang diterapkan adalah adalah konsep warna yang dapat menjawab permasalahan dari aspek kenyamanan dan identitas.

Untuk penjabaran penerapannya sebagai berikut ;

Warna dalam aspek kenyamanan

- Warna yang dapat memberi efek aktif

Warna yang digunakan adalah warna-warna hangat yang dapat memberi stimulus untuk meningkatkan aktivitas dan lingkungan yang cerah. .Warna seperti merah,orange,kuning lembut dan turunannya dapat memberi kesan intelektual dan semangat.



Gambar 5.10 Warna dengan efek aktif

- Warna yang dapat memberi efek relaksasi

Warna yang digunakan adalah warna-warna dingin yang cenderung memberi efek damai, menenangkan, menyegarkan dan privat. Warna seperti biru, hijau dan turunannya dapat memberi kestabilan serta meningkatkan konsentrasi.



Gambar 5.11 Warna dengan efek relaksasi

- Warna pemantul cahaya

Warna yang digunakan adalah warna dengan kemampuan memantulkan cahaya yang baik sehingga membantu efisiensi penyebaran cahaya alami untuk interior, memberi kenyamanan saat membaca dan beraktifitas.



Gambar 5.12 Warna pemantul cahaya

Warna dalam aspek identitas

- Warna identitas

Warna yang dapat mewakili visi dan misi serta mewakili image dari pangsa pasar C₂O yang mayoritas anak muda. Warna yang digunakan adalah warna gradasi dari hangat ke dingin yang memberi efek dinamis.



Gambar 5.13 Warna identitas

- Warna tema

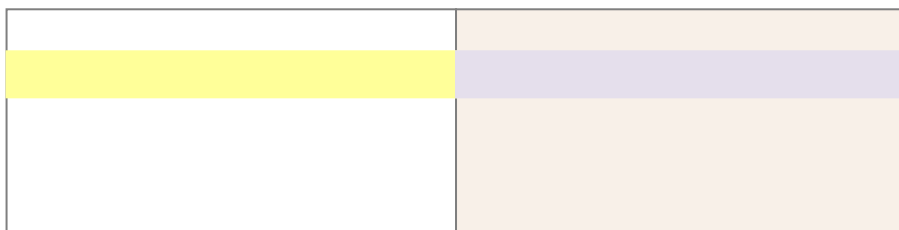
Warna tema diambil dari warna-warna khas dari post modern, yang tidak terduga dan non tradisional seperti ungu, biru terang, merah, hijau kuning, pink neon, toska.



Gambar 5.14 Warna tema

5.3.3.1. Konsep Warna Dinding

Warna yang digunakan untuk dinding adalah konsep warna pemantul cahaya. Warna ini akan mendominasi hampir keseluruhan dinding guna membantu penyebaran cahaya alami yang baik untuk kegiatan membaca. Warna pada dinding dikomposisikan menggunakan warna-warna netral seperti putih dan krem untuk mengimbangi bentukan-bentukan serta warna-warna kuat dari furniture. Untuk warna aksentuasi pada dinding digunakan warna hangat untuk membantu mengoptimalkan pemantulan cahaya,

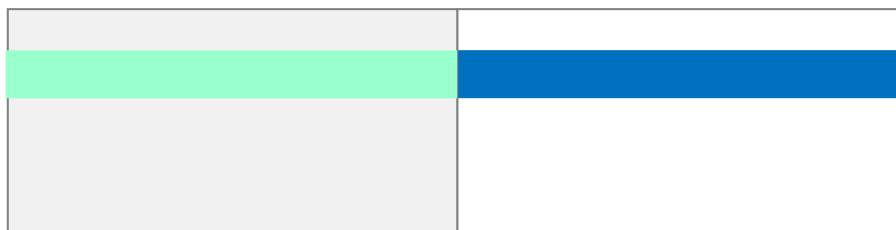


Gambar 5.15 Contoh konsep warna dinding

5.3.3.2. Konsep Warna Lantai

Warna lantai didominasi oleh warna pemantul cahaya seperti abu-abu dan putih dimana warna tersebut dapat memantulkan cahaya dengan baik dan merata pada ruangan. Pada area - area tertentu, lantainya menggunakan warna dengan efek relaksasi atau warna dengan efek aktif sesuai dengan fungsi ruangnya.

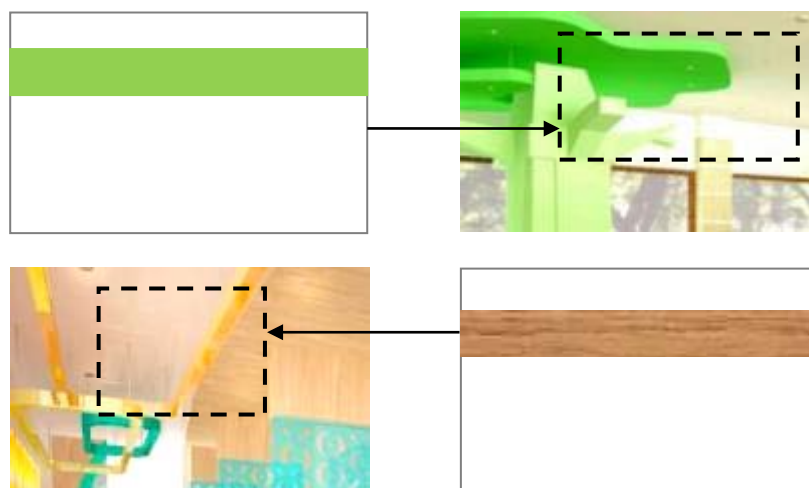
Sebagai Warna aksen dipilih warna tema sebagai perwujudan konsep Post Modern.



Gambar 5.16 Contoh konsep warna lantai

5.3.3.3. Konsep Warna Plafon

Warna Plafon didominasi oleh warna pemantul cahaya yaitu putih dimana warna tersebut dapat memantulkan cahaya dengan baik dan merata pada ruangan. Pada area - area tertentu, digunakan warna dengan efek relaksasi atau warna dengan efek aktif sesuai dengan fungsi ruangnya. Sebagai Warna aksen dipilih warna tema sebagai perwujudan konsep post modern.

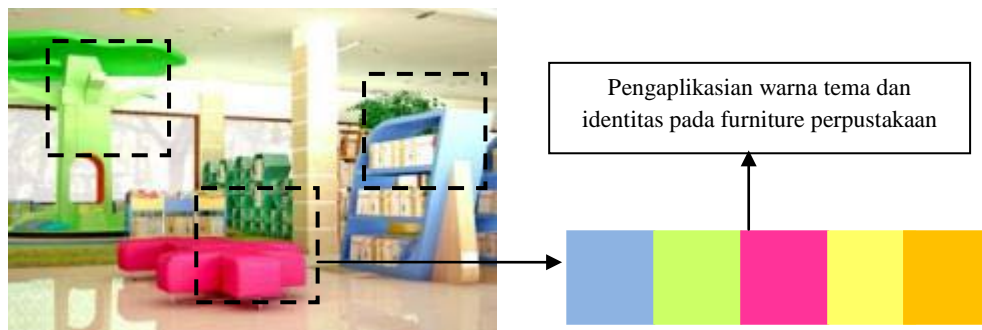


Gambar 5.17 Contoh konsep warna plafon

5.3.3.4. Konsep Warna Furnitur

Konsep warna furniture tiap ruangan berbeda disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas apa yang dilakukan dalam ruangan tersebut. Untuk area seperti cafeteria menggunakan Warna hangat yang dapat member efek aktif dan dapat

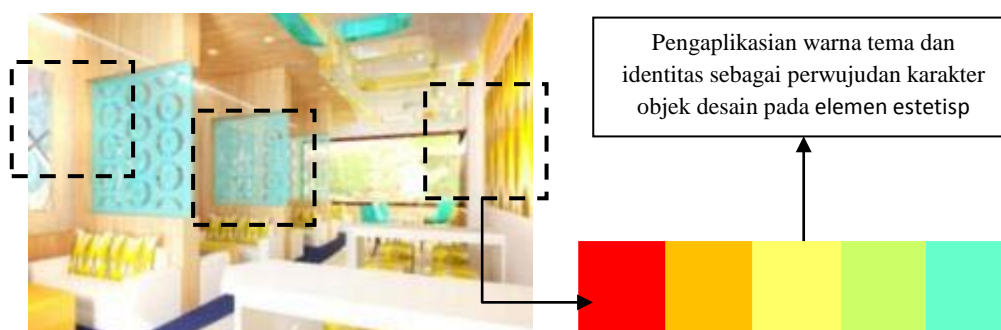
meningkatkan selera makan. Untuk area perpustakaan menggunakan warna yang dapat member efek relaksasi sehingga pengguna bisa focus membaca dan tidak timbul perasaan kaku atau formal saat membaca di ruang perpustakaan.. Untuk warna tema dan dan warna identitas diaplikasikan pada furniture hampir diseluruh ruangan.



Gambar 5.18 Contoh konsep warna furniture

5.3.3.5. Konsep Warna Elemen Estetis

Konsep warna elemen estetis hampir sama dengan konsep warna furniture, dimana tiap ruangan memiliki konsep warna yang berbeda disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas apa yang dilakukan dalam ruangan tersebut. Warna – warna yang digunakan untuk elemen estetis cenderung lebih ke warna yang kuat seperti kuning, merah, tosca, orange yang menggambarkan karakter identitas dari objek desain.

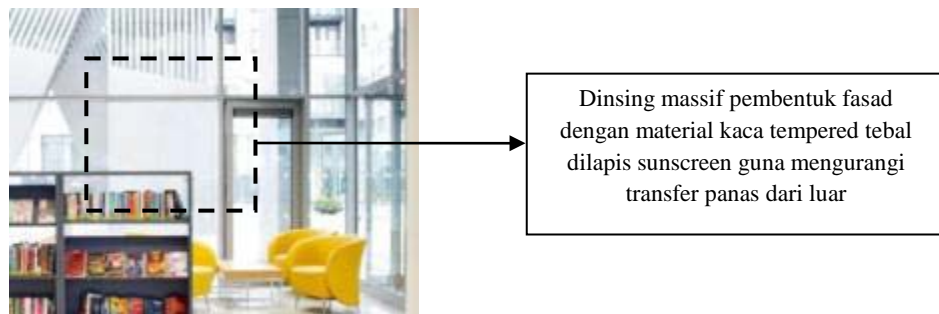


Gambar 5.19 Contoh konsep warna elemen estetis

5.3.4. Konsep Material

5.3.4. 1. Konsep Material Dinding

Konsep dinding pada C₂O Library dibedakan menjadi dua yaitu dinding masif dan dinding bergerak. Dinding masif saling berkaitan dengan struktur yang membentuk selubung bangunan. Dinding masif menggunakan material batu bata yang kemudian diplester dan di finishing sesuai dengan fungsi ruang dan konsep desainnya.. Untuk bukaan pada dinding menggunakan kaca tempered tebal yang dilapisi dengan sunscreen guna mencegah *glare* yang berlebih dan transfer panas dari luar bangunan. Terdapat dua macam bukaan yaitu bukaan yaitu jendela mati dan jendela hidup. Jendela mati di aplikasikan pada area lobby, cafetaria dan area baca, jendela hidup diaplikasikan pada area koleksi buku guna mengontrol kelembaban koleksi buku dan apada area cafeteria guna mengatur sirkulasi udara dan bau pada saat pagi hari.



Gambar 5.20 Pengaplikasian material kaca tempered sebagai dinding masif

Dinding partisi merupakan salah satu dinding buatan yang tidak masif (dinding bergerak), Berbeda dengan dinding masif yang membentuk fasad bangunan, dinding partisi berfungsi sebagai pembagi ruangan atau pembentuk ruangan secara maya. Material yang digunakan untuk dinding partisi adalah gypsum board dengan rangka besi hollow yang difinishing cat dinding atau wallpaper. Dinding ini diaplikasikan hampir pada setiap ruangan. Terdapat pula dinding partisi dengan material kaca tempered yang memisahkan ruangan namun tidak menimbulkan kesan sempit

Untuk ruangan dengan kebutuhan khusus seperti ruang audiovisual, dinding dilapisi dengan glasswool sebagai insulasi akustik guna menghalangi agar suara tidak merambat keluar ruangan.



Gambar 5.21 Insulasi akustik pada dinding ruang audio visual

5.3.4.2. Konsep Material Lantai

Konsep material lantai pada C₂O Library disesuaikan berdasarkan ruangan dan kebutuhannya. Material utama yang digunakan untuk finishing lantai adalah Homogenous tile. Material ini dipilih karena perawatannya yang mudah dibersihkan, ramah lingkungan dan dapat menghadirkan kesan elegan sama halnya seperti lantai granit. Selain itu material lantai homogenous tile memiliki daya pantul yang baik sehingga membantu penyebaran cahaya alami pada ruangan.



Gambar 5.22 Homogenoustile sebagai finishing lantai

Selain material Homogenous tile, parquet dipilih karena dapat memberi kesan hangat pada ruangan, hal tersebut berpengaruh pada rasa nyaman pengguna dalam ruangan. Pada desain interior C₂O library material parquet nantinya akan di gunakan pada area cafeteria, area baca, area perpustakaan, toko buku dan souvenir. Material parquet nantinya akan dikombinasikan dengan material lantai lainnya guna menampilkan kesan fleksibel pada ruangan



Gambar 5.23 Material parquet dapat memberi kesan hangat pada ruangan

Untuk ruangan – ruangan yang membutuhkan peredam suara dan tingkat *safety* yang lebih, digunakan karpet sebagai finishing lantai. Karpet dengan warna hijau polos menyerupai rumput digunakan untuk memberi kesan relax pada ruangan.



Penggunaan material lantai karpet yang menyerupai rumput dapat memberi rasa nyaman saat membaca dan beraktivitas

Gambar 5.24 Material karpet tile sebagai pembentuk kenyamanan

Selain itu digunakan karpet tile untuk membentuk pola lantai pada area-area tertentu sebagai pemisah ruang semu. Karpet tile digunakan karena penginstalannya yang tidak susah dan bentuknya yang perlembar membuat lebih mudah untuk dibentuk menjadi suatu pola tertentu.



Material lantai berupa karpet tile sebagai pemisah ruang semu dan mudah dibentuk menjadi suatu pola tertentu

Gambar 5.25 Material karpet tile sebagai pemisah ruang semu

Material Lacobel glass digunakan sebagai aksentuasi pola pada lantai. Material lacobel glass memiliki daya pantul yang bagus sehingga membantu penyebaran cahaya alami pada ruangan.



Material lacobel glass memiliki daya pantul yang baik dan dapat memberi kesan yang unik pada pola lantai

Gambar 5.26 Material lacobel glass sebagai aksentuasi pada lantai

Untuk area servis seperti dapur, pantry dan toilet menggunakan material lantai keramik. Keramik dipilih karena mudah dibersihkan dan mudah dalam hal perawatan.

5.3.4. 3. Konsep Material Plafon

Konsep material plafon yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan bentuk dan jenis dari konsep plafon tersebut disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas ruangnya. Untuk plafon keseluruhan menggunakan gypsum board yang difinis dengan cat putih guna membantu pemerataan pemantulan cahaya. Untuk area khusus seperti ruang audio visual, plafon dilapisi dengan foil insulasi dan foam insulasi polyuretan guna menghalangi agar suara tidak merambat keluar ruangan.



Gambar 5.27 Material foam insulasi polyuretan pada plafon

Untuk plafon dengan kebutuhan bentuk khusus seperti suspender ceiling dan drop ceiling dengan bentuk lengkung atau kurva menggunakan material multiplek yang difinis sesuai dengan desain plafonnya. Material multiplek dipilih karena mudah dipotong dan dibentuk mengikuti pola.



Material plafon menggunakan multiplek yang dfinis karena mudah dalam pembentukannya

Gambar 5.28 Suspended ceiling pada perpustakaan

5.3.4. 4. Konsep Material Furnitur

Pada konsep material furniture digunakan material dan finishing yang aman bagi manusia dan ramah lingkungan, Material kayu, metal dan acrylic dipilih sebagai material utama furniture karena komposisi bahannya yang kuat, stabil, awet dan dapat menahan beban yang cukup besar, terutama apabila digunakan sebagai rak buku atau rak instalasi barang. Selain itu material-material tersebut mudah dibentuk kedalam suatu pola sesuai dengan desain furniture yang diinginkan.

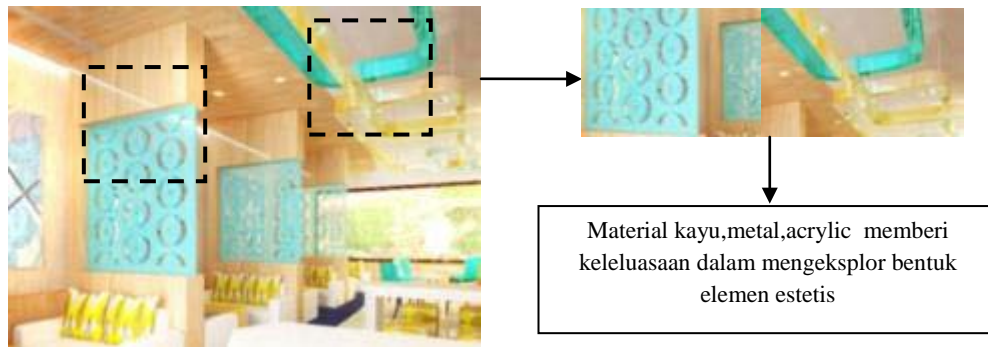


Material kayu,metal,acrylic memberi keleluasaan dalam mengeksplor bentuk furniture, memiliki komposisi yang stabil dan ketahanan yang cukup baik

Gambar 5.29 Konsep material pada furniture

5.3.4. 5. Konsep Material Elemen Estetis

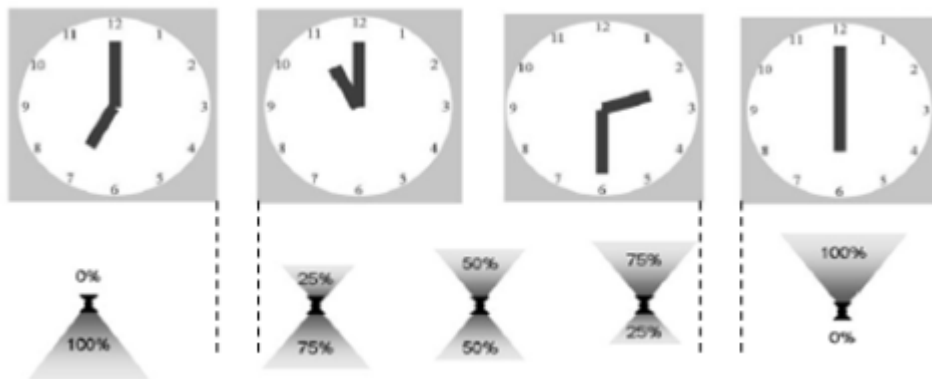
Sama halnya dengan konsep material furniture, pada konsep material elemen estetis digunakan material dan finishing yang aman bagi manusia dan ramah lingkungan, Material kayu, metal dan acrylic dipilih sebagai material utama elemen estetis karena karakteristik materialnya yang kuat, ramah lingkungan, mudah didapat dan mudah dibentuk kedalam suatu pola sesuai dengan desain elemen estetis yang diinginkan.



Gambar 5.30 Konsep material pada elemen estetis

5.3.5. Konsep Pencahayaan

Pada desain interior C₂O Library.Cinematheque.Cafe menggunakan konsep pencahayaan direct-indirect dimana pemanfaatan cahaya alami di kombinasikan dengan pencahayaan buatan. Pada konsep pencahayaan lebih diutamakan pemanfaatan pencahayaan alami, dimana aktivitas paling banyak dilakukan mulai pagi hingga sore hari sehingga dapat memanfaatkan pencahayaan alami. Pada pagi hingga siang hari dimanfaatkan pencahayaan alami dengan proporsi komponen pencahayaan sebagai berikut :

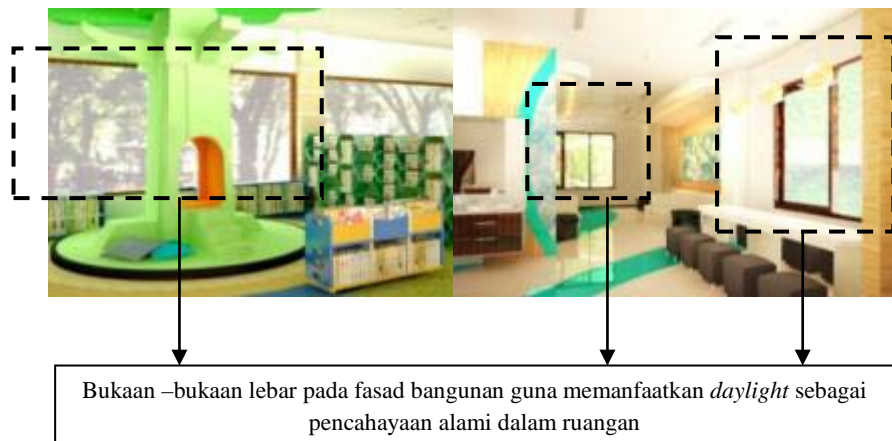


Gambar 5.31 Proporsi konsep pencahayaan *direct-indirect*

Berdasarkan scenario perbandingan pencahayan alami dan buatan diatas dapat dilihat pencahayaan alami dimanfaatkan hampir sepanjang hari, untuk pencahayaan buatan mulai dikombinasikan mulai siang hari hingga malam hari dengan persen kombinasi sesuai scenario diatas.

1. Pencahayaan alami

Konsep pencahayaan alami memanfaatkan *daylight* yang masuk melalui jendela kaca lebar yang ada pada setiap sisi bangunan. Untuk mengurangi panas akibat radiasi yang dibawa oleh cahaya alami digunakan material kaca yang tebal yang dipadukan dengan sunscreen sehingga bisa menghambat perambatan panas kedalam ruangan, dimanfaatkan pula sosoran dari fasad bangunan dan vegetasi yang berada di sekitar bangunan sebagai insulator panas.



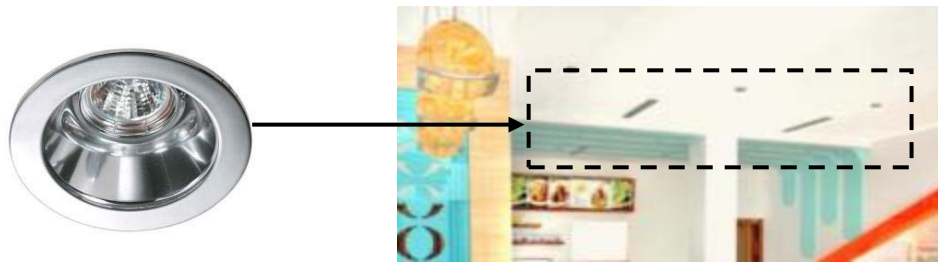
Gambar 5.32 Bukaan sebagai sumber cahaya alami

2. Pencahayaan buatan

Konsep pencahayaan buatan yang digunakan ada 4 jenis yaitu:

- *General light*

Pencahayaan utama yang digunakan pada setiap ruangan, pencahayaan bersifat menyeluruh dan memiliki jangkauan bidang bias yang luas. Warna lampu daylight digunakan untuk memberi efek visual warna benda sesuai dengan warna aslinya terutama untuk area toko buku, workshop, dan gallery



Gambar 5.33 Aplikasi tasklight sebagai pencahayaan buatan utama

- *Task light*

Task light berfungsi untuk mendukung pencahayaan dari *general light*. Jangkauan bidang biasanya lebih sempit dan memusat. *Task light* digunakan pada area-area yang membutuhkan penerangan tidak terlalu besar. Warna cahaya yang digunakan untuk *Tasklight* yaitu *warmlight* yang dapat memberi efek lembut dan hangat pada ruangan.

- *Spot light*

Diterapkan hampir pada tiap ruangan yang bersifat publik dimana banyak pengunjung yang beraktivitas pada area tersebut. *Spot light* berfungsi sebagai pencahayaan dekoratif yang menerangi objek benda atau menyorot pada dinding.



Gambar 5.34 Aplikasi spotlight dalam ruangan

- *Decorative light*

Terdapat dua macam *decorative light* yang digunakan dalam system pencahayaan buatan pada C₂O Library.Cinematheque.Cafe yaitu :

- *Strip lamp*

Strip lamp adalah penggunaan lampu dekoratif yang memberikan kesan cahaya panjang yang tidak putus. Pada umumnya diterapkan pada plafon *up ceiling* / *drop ceiling*. Terkadang *strip light* juga dimanfaatkan pada lantai sebagai penanda batas level lantai dan juga sekaligus pemanis lantai. Material lampu yang digunakan untuk jenis penerangan ini pada umumnya lampu jenis TL akan tetapi seiring berkembangnya teknologi maka lampu LED menjadi pilihan yang lebih baik. Strip lamp diaplikasikan pada plafon toko buku dan souvenir guna mendukung pembentukan karakter identitas pada ruangan.



Gambar 5.35 Aplikasi strip lamp pada area toko buku dan souvenir

- *Hanging lamp*

Hanging lamp digunakan sebagai *decorative light* pada beberapa ruangan di C₂O library.cinematheque.Cafe. Sifat cahaya dari hanging lamp tidak terlalu terang dan bias yang memusat. Jangkauan bias cahaya yang tidak terlalu luas cocok digunakan untuk penerangan area-area yang bersifat privat seperti pada area cafeteria, area kasir toko buku dan ruang baca

perpustakaan. Warna lampu yang digunakan yaitu *warm light* yang dapat memberi kesan lembut dan hangat.



Gambar 5.36 Aplikasi hanging lamp pada interior ruangan

Penggunaan pencahayaan buatan dimaksudkan untuk mendukung kebutuhan pencahayaan yang tidak dapat di jangkau atau dipenuhi oleh pencahayaan alami, diharapkan pemanfaatan dari pencahayaan buatan lebih minimum karena sebagian besar konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan alami. Tipe lampu untuk pencahayaan buatan menggunakan lampu LED yang lebih hemat energy dan tidak menambah panas dalam ruangan.

5.3.6. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan adalah kombinasi dari penghawaan alami dan penghawaan buatan. Mengingat bangunan yang cukup luas, untuk menciptakan kondisi penghawaan yang seimbang di setiap ruangan maka konsep penghawaan yang lebih dominan digunakan adalah penghawaan buatan.

1. Penghawaan alami

Penghawaan alami berasal dari bukaan-bukaan jendela pada tiap sisi bangunan. Penggunaan penghawaan alami lebih dominan pada pagi hari untuk pertukaran udara, yang mana udara segar dari luar ruangan dimasukkan ke dalam ruangan. Namun penghawaan alami ini tidak dapat menjangkau seluruh ruangan dan terbatas penggunaannya pada pagi hari. Pada siang hari dan seterusnya lebih diutamakan menggunakan penghawaan buatan karena pada siang hari udara diluar ruangan cenderung panas.

2. Penghawaan buatan

Mengingat luasan bangunan cukup besar, berdasarkan aspek efisiensi kerja maka konsep penghawaan buatan yang digunakan adalah ac central. Selain bisa menjangkau seluruh ruangan, penggunaan ac central dapat menyelaraskan kelembaban tiap ruangan dan menjaga agar suhu ruangan tetap konstan.

5.3.7. Konsep Keamanan

Sistem keamanan yang paling penting yaitu untuk menjaga keutuhan koleksi di perpustakaan. Masalah pencurian dan pengrusakan koleksi menjadi hal yang patut digarisbawahi. Sistem pengamanan di C₂O Library. Cinematheque. Cafe menggunakan tenaga staff dan security, selain itu digunakan juga CCTV dengan spesifikasi LG tipe LV803P-D2, total/effective pixel no 470K/440K yang diletakkan di beberapa titik area indoor, titik area outdoor, basement, pintu masuk area perpustakaan, security check, serta area gerbang masuk.

Pada area entrance digunakan juga barcode detector untuk mengecek keluar masuknya buku di perpustakaan. Untuk mengatasi masalah kebakaran, pada setiap ruang dipasang fire detector dan sprinkle. Disediakan pula tabung pemadam kebakaran pada setiap ruang, tabung tersebut ditempatkan pada area yang mudah diakses.



Gambar 5.37 Perangkat pengamanan perpustakaan

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

BAB VI

PENGEMBANGAN DESAIN

C₂O Library.Cinematheque.Cafe adalah ruang publik yang menyediakan berbagai referensi buku (fiksi & non-fiksi) dan audio-visual pilihan dan bermutu yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan minat baca masyarakat. Selain sebagai perpustakaan, di C₂O juga terdapat berbagai event yang menarik tiap minggunya seperti bedah buku, pemutaran film, club baca dan berbagai workshop yang syarat akan nilai edukasi dan entertainment. Dari banyaknya sarana yang terdapat pada C₂O, secara garis besar alur sirkulasi ruang pada interior C₂O adalah sebagai berikut :



Skema 6.1 Konsep alur sirkulasi pengunjung di C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

Berdasarkan analisa alur sirkulasi di C₂O Library.Cinematheque.Cafe, maka dapat disimpulkan bahwa sirkulasinya didasarkan pada zoning area mulai dari public, semi public dan privat. Area yang paling banyak terjadi interaksi antar pengguna ruangan adalah perpustakaan, cafeteria, dan *store* sehingga ruang tersebut menjadi objek perancangan. Apabila disesuaikan dengan kondisi eksisting bangunan, maka kebutuhan ruang dan area dapat dibagi sebagai berikut:

1. Lantai 1

- | | |
|------------------------|------------------------|
| a. Entrance | f. Store |
| b. Lobby | g. Cafeteria |
| c. Information center | h. Toilet pengunjung |
| d. Gallery | i. Toilet staff |
| e. Workshop area | j. Gudang perlengkapan |
| f. Store | |
| g. Cafeteria | |
| h. Toilet pengunjung | |
| i. Toilet staff | |
| j. Gudang perlengkapan | |

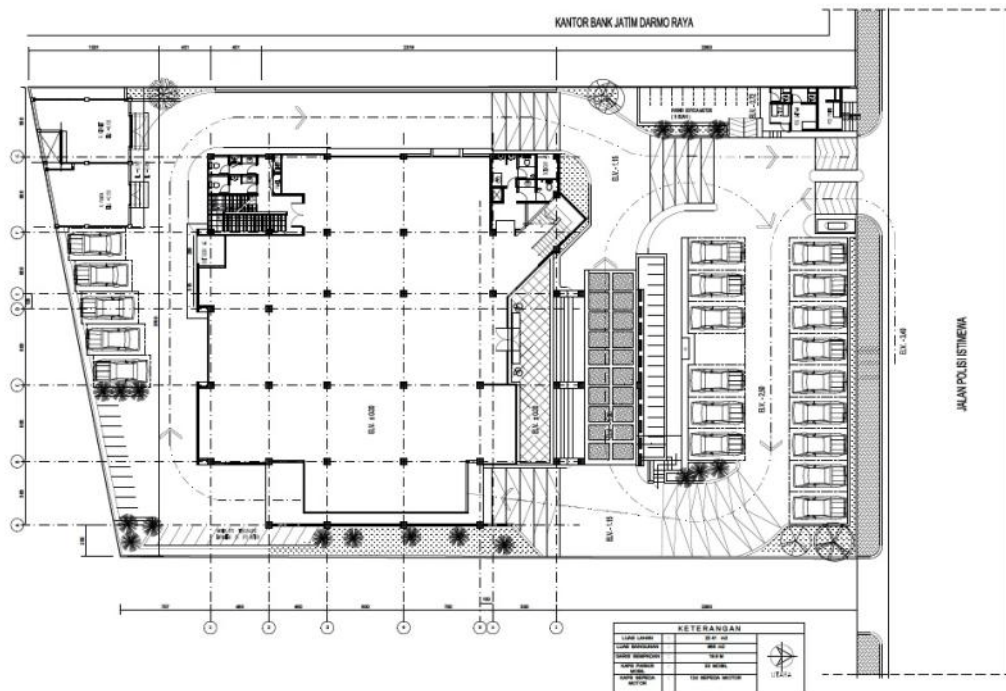
2. Lantai 2

- | | |
|-------------------------------|----------------------|
| a. Area locker | h. Area baca |
| b. Penjaga locker | i. Ruang audiovisual |
| c. Entrance | j. Kantor owner |
| d. Administrasi dan sirkulasi | k. Ruang rapat |
| e. Area koleksi buku | l. Lobby kantor |
| f. Area koleksi buku anak | m. Toilet pengunjung |
| g. Area koleksi film | n. Toilet staff |
| h. Area baca | o. Pantry |
| i. Ruang audiovisual | |
| j. Kantor owner | |

6.1. Denah Keseluruhan

Dari analisa sirkulasi ruang, hubungan ruang, dan analisa ruang maka diperoleh denah yang sesuai dengan analisa criteria yang telah ditetapkan sebagai acuan. Terdapat beberapa alternative denah sampai dipilih denah dan desain yang sesuai dengan analisa dan studi pada bab sebelumnya.

6.1.1 Denah Eksisting



Gambar 6.1 Eksisting

Berikut ini kekurangan dan kelebihan denah eksisting yang dipilih :

Kelebihan :

- Letak eksisting cukup strategis dan berada di pinggir jalan raya sehingga pengunjung mudah untuk mengaksesnya.
- Banyaknya bukaan pada desain fasad dapat menghemat energy dalam hal pemanfaatan *daylighting*.
- Bentuk eksisting simetri sehingga treatment yang dilakukan pada fasad bangunan tidak terlalu banyak.
- Bangunan terdiri dari 2 lantai dengan basement, konsisi tersebut menguntungkan untuk pembagian kebutuhan ruang berdasarkan dari fungsi ruang dan tingkat kebisingannya.

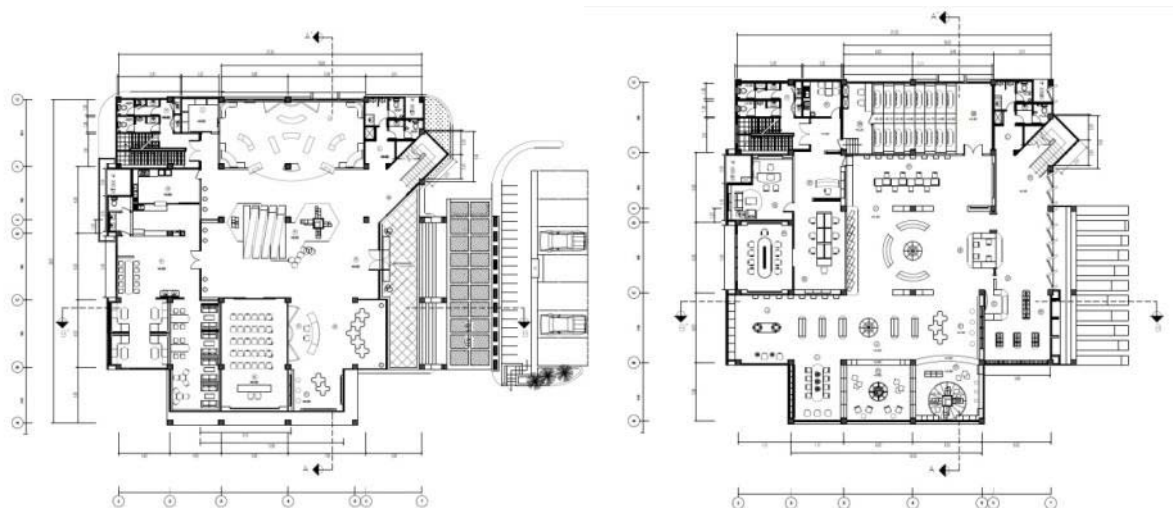
Kekurangan :

- Area yang sangat luas sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan konsep desain.
- Fasad bangunan yang hampir setiap sisinya menggunakan kaca dan bukaan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi ruang.

6.1.2 Alternatif Denah

Berikut ini beberapa alternative denah keseluruhan yang akan diterapkan pada C₂O Library.Cinematheque.Cafe

Alternatif 1



Gambar 6.2 Lantai 1 dan 2 Alternatif layout 1

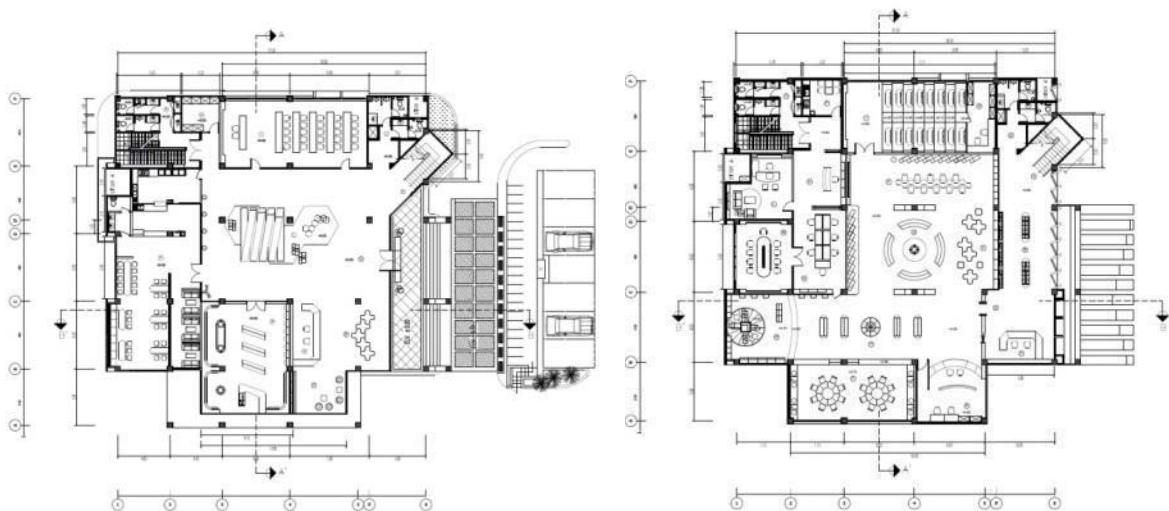
Deskripsi alternatif layout 1:

- Area publik dan alur sirkulasi dibuat berputar mengikuti jarum jam. Gallery terdapat di tengah ruangan sebagai area transisi dari entrance keruangan khusus yang berada di sekeliling zona tersebut.
- Pada saat pengunjung masuk melalui pintu utama, terdapat information center yang terdapat pada lobby sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi tentang perpustakaan
- Area toko penjualan buku dan souvenir terletak di antara cafeteria dan tangga menuju lantai 2, hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian

pengunjung yang akan menuju ke cafeteria atau lantai dua sehingga masuk ketoko dan berbelanja.

- Cafeteria terletak pada bagian belakang gedung, hal tersebut bertujuan untuk mengurangi tingkat kebisingan sehingga tidak mengganggu aktivitas pada area-area lainnya.
- Pada layout lantai 2 dibagi berdasarkan pengelompokan zona, Zoning area servis di kelompokkan dekat dengan entrance guna mempermudah pengunjung untuk mengaksesnya dan mempermudah pengawasan terhadap koleksi.
- Zoning area semi public dan privat seperti kantor pengelola perpustakaan diletakkan di bagian belakang zona lantai 2 agar jauh dari bising yang dapat mengganggu aktivitas bekerja.
- Pada layout lantai 2, area yang berpotensi menimbulkan bising seperti area baca dan ruang audiovisual dibuat saling berseberangan dan dipisah dengan area koleksi buku yang cenderung lebih tenang.
- Area baca ditempatkan pada sisi bangunan berdekatan dengan bukaan guna memperoleh cahaya alami yang baik untuk aktivitas membaca.

Alternatif 2



Gambar 6.3 Lantai 1 Alternatif layout 2

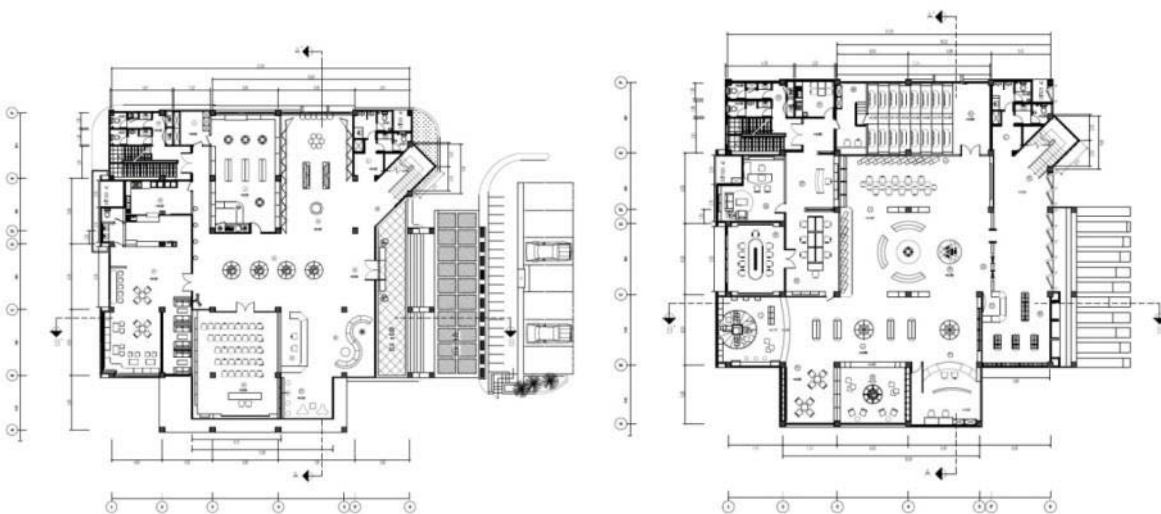
Deskripsi alternatif layout 2:

- Pada layout lantai 1, zoning ruangan dikelompokkan berdasarkan sumber bisingnya. Area yang berpotensi menimbulkan bising seperti cafeteria dan

toko buku dijadikan dalam satu area dan di pisah dengan ruang workshop agar tidak mengganggu aktivitas yang ada didalamnya

- Penempatan Zoning area Layout lantai 1 dan 2 dibuat berurutan mulai dari area service dan area public diletakkan di depan, area semi publik dan area privat terletak pada bagian belakang area gedung.
- Pada layout lantai 2 ruang baca dibuat menyebar di setiap area pengelompokan koleksi, sehingga pengunjung tidak perlu jauh-jauh untuk membaca.
- Zoning area semi public dan privat seperti kantor pengelola perpustakaan diletakkan di bagian belakang zona lantai 2 agar jauh dari bising yang dapat mengganggu aktivitas bekerja.
- Area toko penjualan buku dan souvenir terletak di dekat cafetaria, hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung yang akan menuju ke cafeteria sehingga masuk ketoko dan berbelanja.

Alternatif 3



Gambar 6.4 Lantai 1 Alternatif layout 3

Deskripsi alternatif layout 3:

- Pada layout lantai 1 entrance dihadapkan dengan lobby besar sebagai area transisi untuk menuju area khusus disekeliling ruangan. Pembagian zoning ruang pada area ini lebih terlihat jelas.

- Gallery diposisikan si dekat tangga lantai 2 dan toko buku untuk mendapatkan animo pengunjung yang lebih ramai karena letaknya strategis.
- Pada layout lantai 1, pengelompokan zona berdasarkan pada tingkat kebisingannya. Cafetaria. Toko buku dan gallery posisikan dalam satu area agar tidak mengganggu ruang workshop yang tingkat kebisingannya lebih rendah.
- Pada layout lantai 2, area servis diposisikan dekat entrance agar mempermudah pengunjung dalam mendapat informasi dan pelayanan dari staff.
- Area baca dibuat menyebar untuk memudahkan pengunjung membaca dimana saja. Khusus area buku anak diletakkan di belakang guna menghindari bising yang dapat mengganggu area lainnya. Secara keseluruhan sirkulasinya mempermudah pengunjung untuk mengakses koleksi buku.

6.1.3 Denah Terpilih

Berikut ini hasil *rating point weighted method* berdasarkan parameter yang telah ditentukan pada ketiga alternatif denah untuk memperoleh denah yang terbaik untuk diterapkan pada desain :

Purposes	A	B	C	D	Score	Rank	Mark	Relative weight
Alur sirkulasi	-	1	1	1	3	I	8	0.35
Bentukan layout ruang	0	-	0	0	0	IV	5	0.15
Kemudahan mengakses area perpustakaan, ruang workshop, café, dan ruang audio visual	0	1	-	1	2	II	10	0.3
Kesesuaian luasan ruangan dengan kebutuhan	0	1	0	-	1	III	7	0.2
Value							30	1

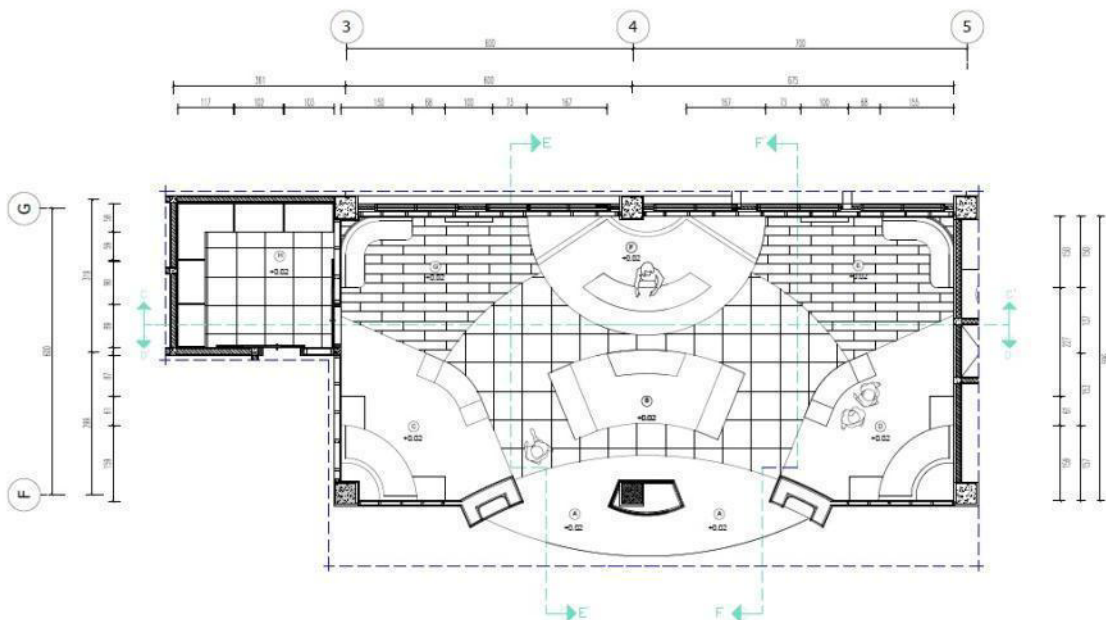
Objective	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Alur sirkulasi	0,35	Standar sirkulasi dan anthropometri perpustakaan		8	2,8		6	2,1		8	2,8
Kemudahan mengakses area perpustakaan, ruang workshop, café, dan ruang audio visual	0,3	Pengunjung tidak merasa kebingungan mencari area yang ingin dikunjungi		6	1,8		5	1,5		4	1,2
Kesesuaian luas ruangan dengan kebutuhan	0,2	standar luasan sesuai dengan kebutuhan		7	2,45		4	0,8		4	0,8
Bentukan layout	0,15	Bentukan ciri khas post modern seperti bentuk geometris pada benda-benda yang berhubungan dengan perpustakaan		4	0,6		6	0,9		5	0,75
Overall Utility Value			7,65			5,3			5,55		

Tabel 6.1 Weighted methode

Berdasarkan hasil *rating point* pada alternatif desain diatas, dapat disimpulkan bahwa denah 1 merupakan denah *layout* yang terbaik dan akan diterapkan pada desain C₂O Library.Cinematheque.Cafe.

6.2 Desain Ruang Terpilih Toko Buku dan Souvenir

Area toko buku dan souvenir berada pada lantai pertama gedung, letaknya cukup strategis dimana banyak pengunjung yang berlalu lalang menuju gallery, cafeteria dan tangga lantai 2. Area toko buku termasuk dalam area yang paling banyak terjadi interaksi antar pengguna. Pada Area toko buku dan souvenir dibagi menjadi 4 zona yaitu area kasir, area display buku, area display barang dan area penyimpanan barang. Area display buku dan area kasir menjadi *point of view* dengan penerapan konsep Post Modern dimana bentukan furniture dan elemen estetikanya dibuat dari bentukan dasar bangun geometri dengan pola asimetris dan hexagon. Berikut ini adalah denah ruang terpilih toko buku dan souvenir.



Gambar 6.5 Denah terpilih toko buku dan souvenir

6.2.1 Desain Akhir Ruang Toko Buku dan Souvenir

Point of view pada ruang toko buku dan souvenir terletak pada area kasir, Pada area ini lebih menonjolkan karakter identitas dari C₂O Library, konsep Post Modern diaplikasikan melalui bentukan furniture, elemen estetis dan konsep warna dalam ruang. Pada ruangan ini didominasi oleh bentukan geometris, bentukan lengkung dan pola perulangan. Terlihat pada gambar 6.6 perspektif dari area kasir dan display buku.



Gambar 6.6 Perspektif 3D toko buku dan souvenir (view area kasir & display buku)

Pada area ini konsep warna yang digunakan yaitu warna hangat, perpaduan warna tema dan identitas. Penggunaan warna terang seperti merah dimaksudkan untuk mempengaruhi psikologis pengunjung untuk berbelanja. Warna merah dapat memberi efek meningkatkan aktifitas dan membuat suatu objek lebih menarik. Warna toska, kuning dan biru sebagai perwujudan karakter generasi muda dan pencitraan dari C₂O library. Di area ini diterapkan furniture dengan pola lengkung dan dekonstruksi dari bentuk dasar geometri yang menunjukkan kedinamisan. Material furniture yang dipilih lebih banyak menggunakan finishing glossy dengan tekstur rata dan licin yang dapat membantu

pantulan cahaya sehingga terkesan lebih hidup dan dinamis saat dilihat dari berbagai sisi yang berbeda.



Gambar 6.7 Perspektif 3D toko buku dan souvenir (view area kasir)

Pada area kasir diterapkan elemen estetis berupa panel dengan *cutting* lacobel glass warna merah yang disusun dengan bentukan asimetris. Bentuk dari elemen estetis bersifat acak namun masih dalam satu kesatuan. Digunakan pula bentukan hexagon dengan pola perulangan untuk memberi penampilan yang dinamis. Bagian lantai menggunakan perpaduan beberapa material seperti karpet tile, parquet dan homogenous tile. Beda material lantai yang digunakan berfungsi sebagai pemisah fungsi area. Pola lantai berbentuk lengkungan yang berfungsi sebagai zoning dalam ruangan.

Bagian plafon menggunakan *drop ceiling* dengan bentukan lengkung dan garis lurus yang saling berhubung. Bentuk tersebut memberi kesan fleksibel pada desain interior ruangan. Plafon pada bagian yang dekat dengan balok struktur menggunakan permainan *up ceiling* dengan *hidden lamp* warna kuning didalamnya. Keseluruhan plafon menggunakan warna putih sebagai pemantul cahaya dan mengimbangi warna furniture yang kuat.



Gambar 6.8 Perspektif 3D toko buku dan souvenir (view area display buku)

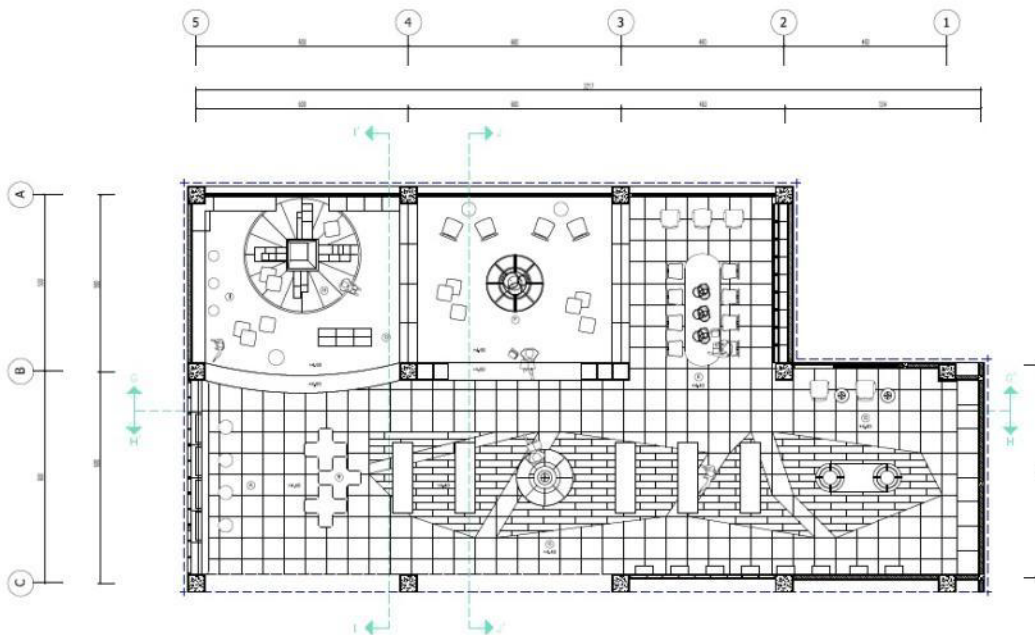
Untuk pencahayaan pada ruangan ini menggunakan cahaya buatan sepenuhnya. General light dan task light dipadukan untuk mendapatkan *uniformity* pencahayaan yang baik. Warna lampu *daylight* digunakan pada ruangan ini untuk member efek visual warna sama persis dengan warna asli barang yang tersinari oleh lampu tersebut. Untuk spotlight di area-area tertentu pada ruangan ini menggunakan spot light LED hemat energy dengan pendaran cahaya berwarna *warmlight* yang disorot ke tembok. Cahaya ini menciptakan kesan *friendly* pada interior ruangan .

Entrance Area toko buku dan souvenir bersifat terbuka dan tidak menggunakan pintu, hal ini membantu masuknya penyebaran cahaya alami dari bukaan pada sisi berlawanan bangunan. Cahaya alami yang masuk pada area ini tidak terlalu banyak, namun dengan adanya cahaya alami ini member efek yang baik untuk kenyamanan visual dan visualisasi pemendaran spectrum warna dari barang yang dipajang. Untuk sistem penghawaan menggunakan AC central sehingga suhu ruangan dengan ruangan lainnya bersifat *uniformity*, tidak ada pengaturan suhu tertentu untuk area ini. Sistem keamanannya menggunakan

kamera CCTV yang dipasang di sudut ruangan, barcode detector pada entrance dan pengawasan langsung oleh staff.

6.3 Desain Ruang Terpilih Perpustakaan dan Area Baca

Perpustakaan merupakan area inti dari desain Interior C₂O Library, area ini merupakan area utama dimana aktivitas kepastakaan terjadi tiap harinya. Secara garis besar ruangan ini berfungsi sebagai penyimpanan koleksi buku dan area membaca. Terdapat 3 bagian area baca, yaitu area baca anak, area baca lesehan, dan area baca duduk. Sedangkan area lainnya berfungsi sebagai display koleksi buku dan sarana *self service* e-kios. Berikut ini adalah denah ruang terpilih perpustakaan dan area baca.



Gambar 6.9 Denah terpilih perpustakaan dan ruang baca

6.3.1 Desain Akhir Ruang Perpustakaan dan Area Baca

Pada area perpustakaan dan area baca dikelompokkan dalam lima zona sesuai dengan fungsi ruangnya, yaitu area e-kios, area koleksi buku, area koleksi buku anak, area baca lesehan, dan area baca bersama.



Gambar 6.10 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (view e-kios & area baca anak)

Pada gambar 6.10 terlihat area ruang perpustakaan dan area baca dengan view area baca anak dan e-kios. Pada area ini konsep Post Modern diterapkan melalui konsep warna dan bentukan dari elemen interiornya. Bentukannya mengambil bentukan dengan lengkung yang bersifat fleksibel dan bebas. Pada area e-kios terdapat sofa dengan warna terang yang menjadikan sofa tersebut sebagai *point of view*.. Perbedaan level lantai antara area ekios dengan area baca anak sebagai pemisah ruang semu yang berguna untuk membedakan fungsi ruangnya tanpa harus membuat dinding penyekat. Dengan penerapan level lantai ini secara tidak langsung membuat ruangan menjadi lebih luas dan tetap terbagi berdasarkan fungsinya.

Pada area baca anak konsep Post modern yang lebih menonjol adalah unsure *Pro Organik and applied ornament* dimana konsep bentukannya mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan dekoratif. Poin utama pada area ini adalah pohon *artificial* yang bermakna sebagai pohon ilmu, suasana yang ditampilkan seperti sedang belajar di alam. Bentuk pohon disederhanakan

dengan acuan pada pola bentukan geometri dan pola garis lengkung. Pada bagian dalam pohon dapat digunakan untuk membaca, didalamnya dilengkapi dengan bantalan empuk sehingga anak-anak tetap bisa beraktivitas dengan aman dan nyaman. Bentuk furniturnya didominasi garis lengkung, ujung furniture dibuat berbentuk lengkungan tumpul untuk keamanan anak. Konsep warna dari area ini menggunakan warna dingin dan warna identitas terdiri dari gradasi kuning, orange, hijau dan biru. Penggunaan warna tersebut juga berpengaruh pada pembentukan suasana yang tenang dan santai.



Gambar 6.11 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca anak)

Area baca anak menggunakan material yang lunak dan halus guna menjaga keamanan dan keselamatan anak saat beraktivitas di area tersebut. Lantainya menggunakan karpet tile warna cream, coklat muda dan biru yang dibentuk pola melingkari pohon artificial. Sekeliling lantai area anak menggunakan karpet rumput guna mendukung penciptaan suasana nyaman layaknya sedang membaca di alam. Pada bagian plafon memadukan drop ceiling dan suspended ceiling berwarna hijau yang dibentuk seperti dahan pohon. Bentukannya lebih disederhanakan dengan pola lengkung yang dinamis.



Gambar 6.12 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area koleksi buku)



Gambar 6.13 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area koleksi buku)

Bentukan furniture pada area koleksi buku berasal dari deformasi bentuk geometri yang dipadukan dengan garis lengkung dan kurva sehingga menjadi

bentukan baru yang lebih dinamis. Menggunakan pola perulangan guna memunculkan karakter dinamis sesuai dengan visi dan misi dari objek desain. Konsep warna yang lebih mendominasi pada area ini adalah warna tema. Perpaduan warna dingin seperti hijau dan biru memberi efek tenang dan sehingga nyaman bagi psikologi dan kenyamanan visual. Pada area ini terdapat dekorasi *standing lamp* berwarna kuning yang berfungsi sebagai penerangan dan elemen estetis.

Lantai pada area ini menggunakan perpaduan material homogenous tile dengan motif granit dan lantai parquet. Motif granit memberi kesan mewah dan bersih, sedangkan material paraquet dapat membentuk suasana yang hangat dalam ruangan. Pada bagian plafon menggunakan drop ceiling berwarna putih untuk mengimbangi warna furniture yang ramai. Ceiling dan lantai memiliki pola bentukan yang sama, yaitu deformasi dari bangun geometri sehingga muncul bentuk baru yang lebih dinamis.



Gambar 6.14 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca lesehan)

Pada gambar 6.14 terlihat perspektif area ruang baca lesehan, suasana yang dimunculkan sama dengan area baca anak yaitu layaknya sedang membaca di alam bebas. Pada area ini terdapat rak buku berbentuk lingkaran dengan pohon artificial di tengahnya, hal tersebut dimaksudkan untuk lebih menghidupkan suasana alam. Lantai pada area ini menggunakan karpet rumput, jadi pengunjung dibuat ssedang membaca di alam bebas dengan rereumputan hijau sebagai alasnya. Konsep Post Modern diterapkan melalui bentukan furniture pada area ini. Bentuknya difokuskan pada bangun geometri dengan memanfaatkan pola perulangan sehingga bentukan tersebut nampak lebih dinamis, seperti rak buku berwarna hijau yang terlihat pada gambar 6.14. Pada area ini memanfaatkan permainan lampu sorot guna memberi kesan seperti tersinari cahaya matahari. Konsep warna di area baca lesehan lebih mengarah pada warna tema, warna-warna hangat ini dapat memunculkan efek semangat dalam beraktivitas.



Gambar 6.15 Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca bersama)

Gambar diatas merupakan perpektif dari area baca bersama, berbeda dengan area baca yang lainnya yang tidak menggunakan kursi dan meja (lesehan). Pada area ini mengakomodasi pengguna yang ingin membaca dengan duduk di kursi. Konsep Warna pada area ini didominasi oleh warna tema yaitu kuning, hijau dan biru. Furnitur pada area ini mengambil bentukan-bentukan lengkung dengan pola perulangan yang dinamis. Terdapat elemen estetis berupa pohon artificial di tengah menyatu dengan meja, hal tersebut dimaksudkan untuk menimbulkan perasaan santai pada psikologi pengguna saat membaca.

Plafon area baca bersama menggunakan *suspended ceiling* dengan bentukan segitiga lengkung yang kontinu, bentukan ini mengadopsi konsep bentukan *movement* yang dinamis dan fleksibel dengan pola perulangan sesuai dengan konsep Post Modern. *Suspended ceiling* menggunakan warna kuning untuk membantu pemantulan dari bias cahaya lampu agar lebih optimal. Lantai pada area baca bersama menggunakan *homogeneous tile* dengan motif granit warna putih. Selain memberi kesan mewah dan bersih pada ruangan, penggunaan material tersebut berfungsi sebagai pemantul cahaya alami yang masuk melalui bukaan dan menyeimbangkan warna furniture dan *suspended ceiling* yang terang.

Pencahayaan pada perpustakaan dan area baca menggunakan perpaduan antara *daylight* dan *artificial light*, dimana pencahayaan alami berasal dari bukaan-bukaan besar dari sisi bangunan. Sesuai dengan system pencahayaan *direct-indirect* pada konsep pencahayaan. Pada pagi hingga siang hari penggunaan pencahayaan alami diutamakan, karena pencahayaan alami dapat memberi efek cerlang yang baik dan iluminasinya mencukupi untuk aktivitas membaca. Pencahayaan buatan mulai digunakan pada area-area yang tidak mendapatkan pencahayaan alami dan pada area yang memang tidak memanfaatkan pencahayaan alami seperti ruang audio visual dan area kerja staff.

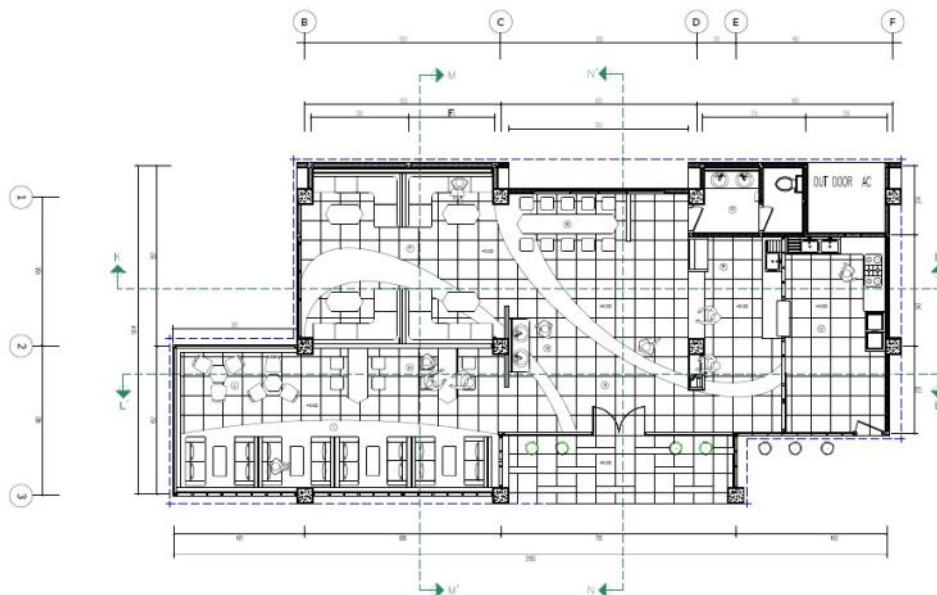
Untuk pencahayaan buatan banyak menggunakan *Spotlight* yang menyorot pada dinding untuk memberi kesan dramatis dan sebagai *decorative light* guna menghapus kesan dinding yang polos. Pendar warna lampu yang digunakan hampir keseluruhan *daylight* karena warna *daylight* hampir sama dengan cahaya matahari

yang cocok untuk aktivitas membaca. Khusus warna lampu spotlight menggunakan *warmlight* guna memberi kesan hangat dan privat pada ruangan.

Untuk sistem penghawaan menggunakan AC central sehingga suhu ruangan dengan ruangan lainnya bersifat *uniformity*, tidak ada pengaturan suhu tertentu untuk area ini. Sistem keamanannya menggunakan kamera CCTV yang dipasang di sudut ruangan, barcode detector pada entrance dan pengawasan langsung oleh staff.

6.4 Desain Ruang Terpilih Cafeteria

Cafeteria merupakan salah satu area dengan aktivitas yang cukup tinggi dan paling sering diakses oleh pengunjung. Pada Ruang cafeteria sebenarnya satu kesatuan ruang hanya dipisahkan oleh partisi untuk membedakan aktifitasnya. Area makan dibagi menjadi 3 bagian yaitu area makan privat yang terdiri dari 4 orang, area makan 6 orang dan area makan besar untuk 10 orang. Untuk kenyamanan sirkulasi, area pemesanan dan kasir dekat dengan entrance guna mempermudah pengunjung mengakses area servis tersebut.



Gambar 6.16 Denah terpilih cafeteria

6.4.1 Desain Akhir Ruang Cafeteria



Gambar 6.17 Perspektif 3D cafeteria (view area entrance & area servis)

Untuk desain pada area cafeteria Konsep warna yang digunakan adalah perpaduan warna tema dan identitas dengan dominasi warna-warna hangat. Pada gambar 6.17 terlihat perspektif 3D dengan view area entrance dan area servis. Warna identitas seperti biru, cream, dan kuning banyak diaplikasikan pada

furniture dan elemen estetis. *Poin of view* pada area ini adalah bentukan dari entrance. Warna tema seperti orange terang di terapkan pada kusen pintu untuk menyeimbangkan warna identitas pada furniture yang cenderung dingin. Pada area ini bentukan geometri dan lengkung ditonjolkan untuk memunculkan identitas C₂O sesuai dengan konsep desain. Bentuk-bentuk tersebut diterapkan pada furniture dan elemen estetis. Terdapat partisi sebagai elemen estetis yang didalamnya menerapkan bentukan dari deformasi logo C₂O dengan pola perulangan.

Secara keseluruhan lantai pada cafeteria menggunakan material Homogenous tile motif granit yang dipadukan dengan material lacobel glass warna toska. Pada lantai menggunakan pola permainan garis lengkung, selain sebagai symbol kedinamisan pola lengkung ini berfungsi juga sebagai pemisah ruang dan pembentuk alur sirkulasi.



Gambar 6.18 Perspektif 3D cafeteria (view area makan)

Terdapat tiga area makan pada cafeteria, pada gambar 6.18 diatas terlihat view area makan 6 orang dan area makan besar untuk 10 orang. Pada area makan 10 orang menggunakan furniture berupa meja makan panjang dan stool, pemilihan warna putih dan hitam sebagai penyeimbang warna toska pada lantai

dan elemen estetis hanginglamp yang berwarna orange terang. Sofa panjang dan coffe table digunakan pada area makan 6 orang mengingat fungsinya sebagai area makan ringan dan berbincang santai. Terdapat elemen estetis berupa lukisan dengan pola perulangan garis lengkung, lukisan ini terbagi-bagi pada banyak frame dengan bentukan acak asimetris namun masih dalam satu kesatuan guna memunculkan kesan dinamis.



Gambar 6.19 Perspektif 3D cafeteria (view area makan)

Desain area makan untuk 4 orang dibuat lebih privat. Lantainya menggunakan material homogenous tile motif granit warna putih gading dan karpet tile warna biru. Perbedaan material ini sebagai pembagi zona antara area duduk sofa dan stool. Pada bagian dinding bersebelahan dengan area duduk sofa menggunakan finishing wallpaper cream dengan paduan hpl motif kayu. Terdapat elemen estetis berupa lukisan dengan pola perulangan garis lengkung yang didominasi warna gradasi biru. Lukisan ini terbagi-bagi pada banyak frame dengan bentukan acak asimetris namun masih dalam satu kesatuan guna memunculkan kesan dinamis. Pada bagian dinding bersebelahan dengan area duduk stool menggunakan material kaca yang dilapisi dengan wallsticker motif Post Modern yang berwarna kuning terang. Didalam dinding kaca tersebut

dipasang lampu dengan warna pendar *warmlight* sehingga saat dinyalakan akan membuat suasana ruang menjadi hangat.

Desain plafon menggunakan berbagai material diantaranya material gypsumboard yang dilapisi hpl motif kayu untuk area duduk sofa dan terdapat suspended ceiling dari material acrylic dengan warna tema sebagai elemen estetis pada plafon. Terdapat elemen estetis berupa partisi yang memisahkan tiap set area duduk sofa. Partisi ini menggunakan material lacobel glass warna tosca yang di cutting laser bentukan pola perulangan deformasi logo C₂O. Pada bagian belakang area makan terdapat bukaan kerupa kaca mati, untuk menghalang *glare* yang berlebih pada ruangan dipasang sunscreen dengan motif lengkung dengan pola perulangan.

Sistem pencahayaan pada cafeteria menggunakan perpaduan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Hampir keseluruhan fasad bangunan pada area cafeteria dilengkapi dengan bukaan baik jendela mati maupun jendela bergerak. Hal tersebut memungkinkan pemanfaatan cahaya alami sebagai sumber pencahayaan mulai pagi hingga sore hari.

Pencahayaan buatan berfungsi sebagai pembentuk suasana dalam ruang, Pencahayaan buatan pada area cafeteria didominasi oleh Tasklight dan sedikit menggunakan general light. General light dengan warna pendar *daylight* digunakan sebagai pencahayaan global pada tengah ruangan karena jangkauan biasanya yang luas. Pencahayaan pada area makan lebih didominasi oleh *tasklight* dengan pendar warna *warmlight* yang dapat memberi kesan hangat dan privat. Digunakan pula *decorative light* seperti hanginglamp pada area makan guna memberi pencahayaan yang bersifat privat dan membentuk suasana yang hangat. Pada area Pemesanan dan kasir digunakan *decorative light* berupa *spotlight* dengan pendar *warmlight* yang disorot pada dinding

Untuk sistem penghawaan menggunakan AC central sehingga suhu ruangan dengan ruangan lainnya bersifat *uniformity*, tidak ada pengaturan suhu tertentu untuk area ini. Sistem keamanannya menggunakan kamera CCTV yang dipasang di sudut ruangan dan entrance serta pengawasan langsung oleh staff.

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan desain interior 'C₂O Library.Cinematheque.Cafe' Surabaya bisa ditarik beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut :

1. Dalam desain interior perpustakaan khususnya C₂O Library, perencanaan desain interior ruang dan pembentukan suasana ruang sangat penting agar dapat memberikan kenyamanan, atmosphere belajar yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi psikologi pengguna sehingga minat bacanya meningkat.
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca di masyarakat adalah kurang terakomodasinya fasilitas-fasilitas penunjang di perpustakaan yang mempengaruhi ketertarikan dan animo terhadap keberadaan perpustakaan. Oleh karena itu dalam sebuah perpustakaan perlu dihadirkan fasilitas penunjang yang bersifat menghibur namun tetap dikemas dalam nuansa edukasi sehingga menarik animo dari masyarakat untuk datang membaca di perpustakaan.
3. Paradigma masyarakat mengenai perpustakaan yang terkesan membosankan, kaku dan formal tidak mutlak dapat diselesaikan melalui perencanaan konsep interior, namun sedapat mungkin dari perancangan desain interior ini ditemukan alternatif konsep desain dengan mengukung konsep Post Modern sebagai solusi mengatasi kekakuan pada perpustakaan. Suasana yang diusung berkesan santai, nyaman, hangat dan kekeluargaan sehingga pengguna perpustakaan dapat merasa nyaman dalam berktivitas.

4. Fenomena kurangnya minat baca banyak terjadi pada generasi muda, sehingga untuk meningkatkan kembali minat baca tersebut dimunculkan interior dengan pendekatan konsep Post Modern yang bebas, kreatif, dan *out of the box* sesuai dengan karakteristik generasi muda.
5. Desain Interior C₂O Library.Cinematheque.Cafe mengangkat konsep Post Modern sebagai salah satu identitas bahwa C₂O merupakan ruang publik yang mendukung terciptanya generasi muda yang kreatif dan berwawasan luas seperti yang terkandung dalam visi dan misi C₂O.

7.2 Saran

Banyak hal yang menjadi acuan dalam mendesain C₂O Library.Cinematheque.Cafe. Permasalahan yang muncul saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Seorang desainer setidaknya mampu menjawab segala keperluan yang muncul dan aktifitas, yang diwadahi oleh ruang. Disini sangat diperlukan ketajaman dan pengetahuan yang luas tentang manusia, ruang dan aktifitasnya.

Dari hasil kesimpulan diatas dapat menjadi dasar dalam memberi saran untuk pihak terkait sebagai berikut :

1. Bagi desainer interior dalam menjawab permasalahan yang berkaitan dengan desain interior, khususnya pada perpustakaan perlu mengetahui tentang potensi site, arah konsep serta suasana yang diinginkan sehingga dapat menjadi arah pengonsepan ruang yang lebih maksimal sehingga pengguna yang ada didalamnya menjadi terangsang minat bacanya.
2. Pemilihan fasilitas pendukung yang tepat di perpustakaan perlu dikaji kembali untuk menyesuaikan konsep perpustakaan sebagai sarana memperoleh edukasi dan tidak menghilangkan esensi utama dari perpustakaan.
3. Untuk perancangan desain interior selanjutnya penulis sarankan untuk perlu mengkaji lebih spesifik tentang langgam Post Modern dan aliran-aliran apa saja yang termasuk pada masa Post Modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2006. *Lighting*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ching, Francis D.K. 2002. *Architecture, Space and Order*. New York. New York: Maxmillan Publishing Company.
- Ching, Francis D.K. . 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Frick, Heinz, 1998. *Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya, edisi 1*. Jakarta: Guna Widya.
- Frick, Heinz, 1998. *Ilmu Bahan Bangunan*. Yogyakarta : Kanisius.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003
- Kobayashi, Sigenobu. 1998. *Colorist, a Practical Handbook for Personal and Profesional Use*. United States: Kodansa America, inc.
- Konya, Allan. 1986. *Libraries*. Oxford : Butterworth Architecture
- Neufert, Ernst. 1990. *Data Arsitek* .Jakarta : Erlangga.
- Panero ,Julius. 2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior* .Jakarta : Erlangga.
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta : Djambatan.
- Thompsin, Godfrey. 1989. *Planning and Design Library Building*. Oxford : Butterworth Architecture
- Referensi berupa jurnal :

Perpustakaan dan Masyarakat, jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2003

Jurnal pustakawan indonesia volume 6 no.1, 2010
 - Referensi dari internet :

<http://c2o-library.net/>

<http://rumahpintar79.blogspot.com>

<http://vv.sederet.com/translate.pph>

<http://warintek08.wordpress.com>

http://www.wbdg.org/design/school_library.php

<http://Wikipedia.com>

- Halaman ini sengaja dikosongkan -

LAMPIRAN KUISIONER

- Variabel Demografi dan Perilaku Pengunjung C₂O Library**

<u>Variabel</u>	<u>Keterangan</u>	<u>Skala</u>	<u>Kategori</u>
X ₁	<u>Jenis Kelamin</u>	Nominal	[0] <u>Laki-laki</u> [1] <u>perempuan</u>
X ₂	<u>Usia</u>	Nominal	[0] < 20 [1] 20-25 [2] 26-30 [3] > 30
X ₃	<u>Pendidikan terakhir</u>	Ordinal	0 = SMA/ <u>sederajat</u> 1 = Diploma 2 = <u>Sarjana</u> (S1, S2, S3)
X ₄	<u>Pekerjaan</u>	Nominal	[0] <u>Pelajar/ Mahasiswa</u> [1] <u>Guru/ Dosen</u> [2] <u>Lainnya</u>
X ₅	<u>Frekuensi kunjungan ke C₂O Library</u>	Ordinal	0 = < 3 kali 1 = 3 – 7 kali 2 = > 7 kali
X ₇	<u>Kegiatan yang paling banyak dilakukan di C₂O Library</u>	Nominal	[0] <u>Membaca</u> [1] <u>Mengunjungi event</u> [2] <u>Lainnya, sebutkan!</u>

- Variabel Demografi dan Perilaku Pengunjung C₂O Library**

Variable	Keterangan	Harapan	Kenyataan
Keandalan (Reliability) (X ₀)			
X _{0.1}	Kinerja petugas perpustakaan dalam melayani pengunjung perpustakaan	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
X _{0.2}	Kemudahan prosedur peminjaman buku	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
X _{0.3}	Pengaturan antrian yang dilakukan petugas dalam peminjaman buku	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
X _{0.4}	Kelengkapan Buku	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
X _{0.5}	Kenyamanan tempat membaca	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
X _{0.6}	Penataan katalog buku	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
X _{0.7}	Kenyamanan desain interior perpustakaan	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
Daya Tanggap (Responsiveness) (X ₁)			
X _{1.1}	Respon pengurus perpustakaan terhadap complain dari pengunjung	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas

		4=Penting 5= Sangat penting	4=puas 5= sangat puas
X_{a1}	Respon perjaga perpustakaan dalam melayani peminjaman buku	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
Jaminan (Assurance) (X_{a2})			
$X_{a2.1}$	Keamanan sistem penitipan tas	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
$X_{a2.2}$	Keamanan sistem penitipan sepatu	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
$X_{a2.3}$	Perilaku petugas perpustakaan terhadap pengunjung	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
$X_{a2.4}$	Keamanan perpustakaan terhadap tindak criminal, seperti pencurian dan lainnya	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
Empati (Empathy) (X_{e1})			
$X_{e1.1}$	Komunikasi antara petugas perpustakaan dengan pengunjung	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
$X_{e1.2}$	Keramahan petugas perpustakaan	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting 4=Penting 5= Sangat penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas 4=puas 5= sangat puas
Fasilitas Fisik (Tangibles) (X_{f1})			
$X_{f1.1}$	Ergonomi furnitur	1=Sangat tidak penting 2=tidak penting 3=Cukup penting	1=Sangat tidak puas 2=tidak puas 3=cukup puas

KUISIONER

Tanggal :	No. Kuisisioner :
-----------	-------------------

Tingkat Kepuasan yang Mempengaruhi Keinginan Pengunjung Terhadap Fasilitas di *C₂O Library.Cinematheque.Cafe*

Dengan hormat,

Saya Mahasiswa S1 Prodi Desain Interior, Jurusan Desain Produk Industri, FTSP ITS bermaksud melaksanakan survei "Tingkat Kepuasan yang Mempengaruhi Keinginan Pengunjung Terhadap Fasilitas di *C₂O Library.Cinematheque.Cafe*". Kesediaan Anda menjadi responden dan menjawab serangkaian pertanyaan dengan sebenar-benarnya akan membantu kami dalam melakukan analisis. Anda wajib menjawab seluruh pertanyaan dalam survei ini agar hasilnya bisa diolah dan dianalisa.

Kerahasiaan

Hasil survei ini tidak akan disampaikan dalam bentuk yang dapat mengidentifikasi identitas responden. Kerahasiaan data responden secara individual dijamin penuh sesuai Undang-Undang Statistik yang berlaku di Indonesia.

Apakah anda pernah mengunjungi *C₂O Library* :

☐

Ya

☐

Tidak

JIKA "YA" LANGSUNG KEPERTANYAAN BERIKUTNYA

JIKA "TIDAK" BERHENTI

A. DEMOGRAFI

Silahkan mengisi identitas diri sesuai dengan informasi yang sebenarnya dengan menuliskan atau memberi tanda centang (√) untuk pilihan yang sesuai dengan diri Anda.

1. Nama : _____
2. Jenis Kelamin :
☐ Laki-Laki
☐ Perempuan
3. Usia (tahun) :
☐ < 20
☐ 21-30
☐ >30
4. Pendidikan Terakhir :
☐ SD/ sederajat ☐ Diploma
☐ SMP/ sederajat ☐ Sjana
☐ SMA/ Sederajat ☐ Lainnya
5. Pekerjaan :
☐ Pelajar/ Mahasiswa
☐ Guru/ Dosen
☐ Lainnya
6. Status Kunjungan :
☐ < 3 kali
☐ 3-7 kali

11

> 7 kali

7. Kegiatan yang paling banyak dilakukan di C₂O Library :

Membaca

9

Datang ke event yang diadakan
C₂O Library

9

Lainnya

A. Penepatan posisi

- Parameter pengisian jawaban tabel

Harapan:

Kenyataan:

1 = Sangat tidak penting

1 = Sangat tidak puas

2 = Tidak penting

2 = Tidak puas

3 = Cukup penting

3 = Cukup puas

4 = Penting

4 = Puas

5 = Sangat penting

5 = Sangat puas

a. Keandalan (Reliability)

[illegible]

[illegible]X_{8.3}

Pengaturan antrian yang dilakukan petugas dalam peminjaman buku

 $X_{8.4}$

Kelengkapan Buku

 $X_{8.5}$

Kenyamanan
tempat membaca

X_{8.6}

Penataan katalog buku

X_{8.7}

Kenyamanan desain interior perpustakaan

b. Daya Tanggap (*Responsiveness*)

[illegible]

$X_{9.2}$	Respon penjaga perpustakaan dalam melayani peminjaman buku										
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

c. Jaminan (Assurance)

Variabel	Keterangan	Harapan					Kenyataan				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
$X_{10.1}$	Keamanan sistem penitipan tas										
$X_{10.2}$	Keamanan sistem penitipan sepatu										
$X_{10.3}$	Perilaku petugas perpustakaan terhadap pengunjung										
$X_{10.4}$	Keamanan perpustakaan terhadap tindak criminal, seperti pencurian dan lainnya										

d. Empati (Empathy)

B. Pertanyaan terbuka

1. Menurut anda fasilitas apa yang perlu ditambahkan di *C₂O Library*?
 - ☐ Kafetaria
 - ☐ *Art Gallery*
 - ☐ Area diskusi
 - ☐ Ruang *Workshop*
 - ☐ Ruang audiovisual
 - ☐ Lainnya, sebutkan!
2. Menurut anda hiburan apa yang perlu ditambahkan di *C₂O Library*?
 - ☐ *Book store & souvenir*
 - ☐ *Internet cafe*
 - ☐ *Discussion area*
 - ☐ *Live music*
 - ☐ Lainnya, sebutkan!
3. Menurut anda kemudahan pengguna/informatif yang perlu diterapkan di *C₂O Library*?
 - ☐ Terdapat signage – signage atau penunjuk jalan/penunjuk informasi yang memudahkan orang di dalam perpustakaan
 - ☐ Furniture ergonomis, sehingga memudahkan para pengguna dalam pencarian koleksi
 - ☐ Perpustakaan yang memudahkan orang didalamnya melalui sirkulasi yang baik
4. Menurut anda cara membaca yang bagaimana yang nyaman bagi anda?
 - ☐ Duduk bersila dibawah
 - ☐ Di tempat duduk yang nyaman dan ergonomis
 - ☐ Membaca dengan rebahan di lantai
 - ☐ Membaca dengan sandaran bantal di lantai

5. Menurut anda suasana yang bagaimana yang perlu diterapkan di *C₂O Library*?

- ☐ Suasana hening
- ☐ Suasana yang modern
- ☐ Suasana tidak berkesan formal
- ☐ Suasana dengan display buku yang menarik
- ☐ Suasana yang nyaman seperti di rumah

6. Berikan saran desain perpustakaan yang anda senangi :

BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Eka Susanti, lahir di Sidoarjo pada tanggal 22 September 1991. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Dharma Wanita Gresik, SDN Kedunganyar 1 Gresik, SMPN 1 Wringinanom - Gresik, dan SMAN 3 Kota Mojokerto. Setelah lulus dari SMAN 3 Kota Mojokerto, penulis yang mempunyai hobi membaca dan berorganisasi ini mengikuti UMDESAIN 2009 dan diterima di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Interior dengan NRP 3409100062.

Penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior ‘C₂O Library.Cinematheque.Cafe’ Surabaya Sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern“ karena kecintaan penulis pada buku, hal tersebut membuat penulis tertarik untuk mendesain perpustakaan yang nyaman, tidak berkesan kaku dan menyenangkan.

Untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir Desain Interior tersebut dapat menghubungi penulis di eka.e.susan@gmail.com.